

Nintendo®

GRATIS
Póster doble
- Metroid Samus Returns
- Mario Odyssey

¡ALUVIÓN DE NOVEDADES PARA SWITCH!

SUPER MARIO ODYSSEY
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE
NBA 2K18
SONIC FORCES
FIFA 18...

Nº 300 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00300

¡Avance especial!

YO-KAI WATCH® 2 Mentespectros

La edición más esperada del fenómeno del momento

Splatoon 2
CONOCE TODAS SUS CLAVES
¡Y descubre sus geniales amiibo!



Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 300



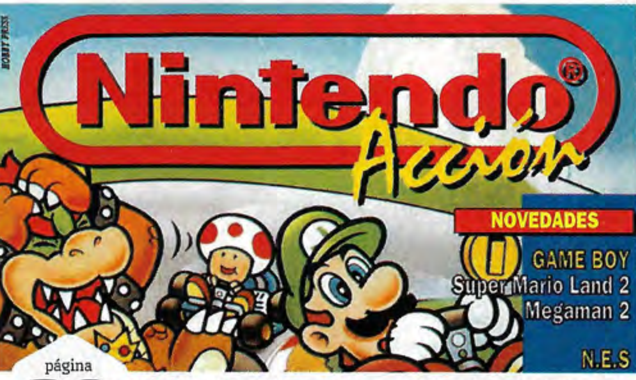
Luis Galán

Bienvenidos

300 números en los quioscos. Se dice rápido, pero cuesta mucho. Para estar a la altura, me he empapado de toda la historia de la revista, de nuestros artículos, noticias y reportajes; de nuestros pósters, pegatinas y hasta VHS... Pero también de vosotros, de cartas a mano, de dibujos increíbles, de dudas y expectativas, de fotos posando con vuestras colecciones... y de muchas más haciendo lo propio con nuestras revistas. Con la Nintendo Acción y con la Revista Oficial Nintendo, que es lo mismo. Imágenes que, a día de hoy, casi 25 años después, nos siguen llegando... y llenando. Esa ilusión, ese saber que estáis esperando que a revista llegue a los quioscos, eso es lo más importante. El Cofre, las curiosidades, la amiibomanía... decenas y decenas de envíos, ¡y a veces sólo escribís para dar las gracias! Pues eso os decimos desde aquí, gracias. Una revista que aguanta 300 números a la venta sólo lo hace porque los lectores la siguen comprando. Pues para vosotros va este número 300, como lo fueron todos los anteriores, y como serán los siguientes. ¡Vamos a por ellos!



página 14 **Reportaje** Fenómeno YO-KAI WATCH. Llega un nuevo juego a la familia y el fenómeno es imparable.



página 20 **Celebración** ¡Cumplimos 300 números! Ojo al reportaje especial... ¡y al súper **bazar** que os traemos!



página 28 **Reportaje** Metroid Samus Returns. No podemos estar más alucinados con este regreso tan esperado.

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Probar Metroid fue el mejor regalo que pudo hacerme este nº 300. ¡Gracias!



Alex Alcolea
Seguiré llenándome de tinta en Splatoon 2 hasta que lleguen Mario y los Rabbids.



Juanfree Martínez
Cargando mi Genki Dama para cuando llegue Xenoverse 2. ¡Enviadme energía!



Miguel Martí
Mes importante para todos los pokémaniacos. ¡Rumbo al Mundial!



Antonio Carrizosa
En verano siempre revisito clásicos. Este año ha tocado FFVI en mi GBA.

La Gamescom, que se celebra desde 2009 en Colonia, es la feria de videojuegos más importante de Europa. ¡Y este va a ser el primer año de Switch en el evento

Samus y Mario, protagonistas en la Gamescom

La gran cita europea está lista para llenarnos de novedades.



¡Batalla de tinta!

Con títulos multijugador como Splatoon 2 o ARMS, está claro que no van a faltar piques entre los asistentes a la feria europea.

El calendario no para y, aún con la resaca del increíble E3 de este año, ya están a punto de abrirse las puertas de la famosa Gamescom, **la feria más importante del viejo continente**. Aunque estemos muy habituados a ella, lo cierto es que sólo lleva celebrándose desde 2009, pero es el segundo evento del mundo de los videojuegos en cuanto a expansión, sólo por detrás del Asia Game Show.

Aterriza Switch

Parece mentira, pero Switch sólo lleva con nosotros desde marzo, de modo que será su primer paso por el gran evento de la ciudad de Colonia. Y, ¿qué mejor que debutar con un Super Mario? Si además te lo cuenta su creador, mejor, y si además se retransmite en directo, ¡pues ideal! Yoshiaki Koizumi, productor de Super Mario Odyssey, contará novedades sobre el nuevo juegazo de Switch el **miércoles 23 de agosto a las 15 h**, y lo podremos seguir (en inglés, eso sí) a través del canal de YouTube de Nintendo Europa. Además, habrá demo jugable de los niveles Reino de las Arenas y New Donk City. Al día siguiente, a las 12 h, será el turno de Metroid, que también contará con los artífices del alucinante título de 3DS. ¡No nos lo perderemos!



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES





pág 6
Copa del mundo de Pokémon
Se acerca el encuentro definitivo en California, con 7 españoles en liza.





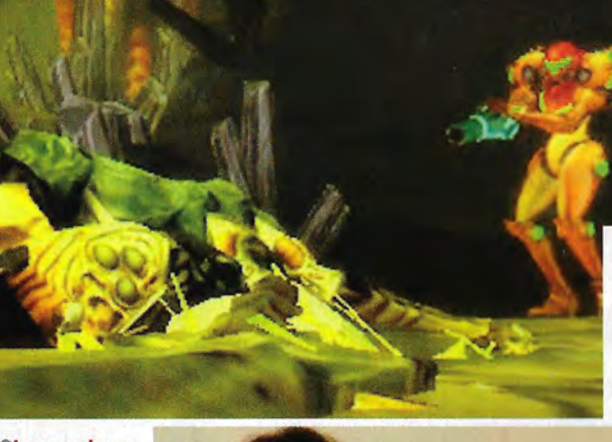
pág 8
Conexión directa con Japón
Monster Hunter, Dragon Quest... y merchandising de todos los colores.



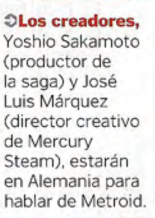
pág 12
amiibo de Splatoon 2
El baño de tinta recibe a sus primeros amiibo, muy útiles dentro y fuera del juego.



Gracias a la demo, los asistentes a la Gamescom podrán jugar a niveles como éste, y descubrir cómo funciona la captura.



Más que como remake, Samus Returns ha calado entre el público como todo un nuevo juego, gracias a sus muchas novedades.





Los creadores, Yoshio Sakamoto (productor de la saga) y José Luis Márquez (director creativo de Mercury Steam), estarán en Alemania para hablar de Metroid.



Mucho más juegos de Nintendo estarán presentes, con expertos de Nintendo Europa destapando nuevos y jugosos detalles. Entre ellos, Fire Emblem Warriors y Xenoblade Chronicles 2. Además, el pabellón 9 estará lleno de consolas para probar títulos como Mario + Rabbids, Monster Hunter Stories, Mario & Luigi... y más aún.

#OperationSamusReturns es un movimiento que ha surgido entre la comunidad de seguidores. Desde ahí cuentan cuan grande es esta increíble saga.

MÁS DE 340.000 PERSONAS ACUDEN CADA AÑO A ESTA FERIA PARA VER LOS PRÓXIMOS GRANDES JUEGOS Y A SUS CREADORES.





¡Nuevo y espectacular modelo de New 3DS XL!

Al mismo tiempo que las conferencias y eventos de Nintendo, en la Gamescom se anunció esta joya: una nueva edición Samus de la versión más completa de la consola más vendida. Eso sí, el pack no vendrá con el juego ni, como es habitual, con el cargador. Esa belleza saldrá a la venta el mismo día que el juego, el próximo 15 de septiembre.

ACTUALIDAD 3DS

Campeonato Mundial Pokémon VGC 2017

¡Los mejores Entrenadores se enfrentan en Anaheim!

Durante este mes de agosto, desde el viernes 18 hasta el domingo 20, tendrá lugar en **Anaheim** (California) el Campeonato Mundial de Pokémon. En este prestigioso evento, los mejores jugadores de cada país se verán las caras y lucharán para alzarse con el título de "**Campeón Mundial**".

WOLFE "WOLFEY" GLICK FUE EL CAMPEÓN DEL MUNDO EL AÑO PASADO.

El torneo de este año repetirá la fórmula de 2016 y se dividirá en dos fases: el **Day 1 y el Day 2**. En la primera podrá participar todo aquel que haya reunido más de 400 puntos esta temporada, mientras a la segunda pasarán los más destacados del primer día, que se enfrentarán a los mejores de cada continente. En Europa, por ejemplo, sólo los 16 jugadores con más puntos han conseguido el pase directo al esperado Day 2. La buena noticia es que, entre ellos, hay nada menos que cuatro españoles: **Eric Rios, Álex Gómez, Javier Señorena y nuestro Miguel Martí**, que acude como Campeón de Europa tras haber ganado el Internacional de Londres. ¡Mucha suerte para todos en este Mundial!







Los trofeos son una pasada, y el sueño de todo participante. Los campeonatos de Pokémon están tomando tanta fuerza que el Mundial de San Francisco de 2016 **batió el récord de asistencia. ¿Lo perderá este año?**

Los Participantes Españoles

Este año son 5 los jugadores patrios que participarán en el Campeonato Mundial de Pokémon VGC, pero también habrá varios españoles que viajarán a competir en el torneo de TCG (Trading Card Game), entre ellos Sininchi (Pedro Eugenio), campeón de este año en el torneo Internacional de Oceanía.



Jorge **"PequeJack"** Salinas. Jugador de Day 1 en VGC.



Miguel **"Sekiam"** Martí. Jugador de Day 2 en VGC.



Eric **"Riopaser"** Ríos. Jugador de Day 2 en VGC.



Álex **"PokeAlex"** Gómez. Jugador de Day 2 en VGC.



Javier **"Proman"** Señorena. Jugador de Day 2 en VGC.



Pedro **"Sininchi"** Eugenio. Jugador de Day 2 en TCG.



Eduard **"Luke"** Luque. Jugador de Day 1 en TCG.

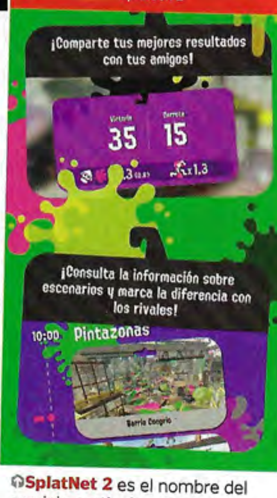
NOVEDAD

La app de Switch da sus primeros pasos

Poco a poco, el servicio Nintendo Switch Online va tomando forma. Sabemos que llegará en enero de 2018, que traerá juegos de consola virtual y descuentos en la eShop, y que tendrá estos precios: 1 mes a 3,99 €, 3 meses a 7,99 € y 1 año a 19,99 €. Además, el chat de voz irá a través del teléfono móvil, con **la aplicación gratuita Switch Online App** que ya se encuentra disponible. De momento sólo puede usarse con Splatoon 2, donde se están haciendo las primeras pruebas con funcionalidades algo limitadas. Ya se pueden crear salas y hablar, pero con muchas restricciones. Además del chat, la app es el lugar desde el que invitar a amigos a jugar, tanto de Switch, como de redes sociales y otras apps: Facebook, Line, Twitter, WhatsApp... De aquí a enero seguro que seguirá creciendo mucho.



Las salas se crean en Switch, en el Online Lounge. En la app podemos luego invitar a amigos y hablar con el equipo. Ojo, sólo para amistosos, no se puntúa.



SplatNet 2 es el nombre del servicio particular asociado a Splatoon 2. Cada juego tendrá el suyo, con opciones específicas.



LANZAMIENTO

Rayman Legends está al caer

Pues por sorpresa y de la nada, nos ha caído que llegará a Nintendo Switch el próximo 12 de septiembre. ¡Ya mismo! Además, en exclusiva para Europa, tenemos ya demojugable en la eShop. Por supuesto, esta edición tomará todo lo de Wii U (que ya era la mejor y más completa de todas) y la completará con un nuevo **modo cooperativo local, y el Kung Foot**, que incluirá torneos de hasta 8 jugadores. El mes que viene no os perdáis un completo análisis.

PROMOCIÓN

Juegos gratis con MyNintendo

Hace tiempo que MyNintendo nos regala descuentos, temas de 3DS y complementos para los títulos de smartphones... Pero es que ahora directamente hay juegos. **Hasta el 30 de septiembre**, y por 50 monedas de oro, podemos adquirir Zen Pinball 3D o Super Little Acorns 3D Turbo para 3DS; por 90, el Art of Balance de Wii U; y por 100, Runner2: Future Legend of Rhythm Alien.





¡TRUCO!

¡Shin Akuma es controlable!

Como en los viejos tiempos. Ni amiibo, ni logros, ni DLC... para jugar como el malvado Shin Akuma **hay que hacer una combinación muy de Capcom**. Se trata de homenajear los 30 años de Street Fighter, así que hay que elegir a Ryu y cancelar en el color 1, a Ken y cancelar en el 9, a Sagat y cancelar en el 8, a Bison y cancelar en el 7 (¡1987!), luego ir al aleatorio y pulsar, al mismo tiempo, L+R. No sirve para el online... ¡pero mola muchísimo hacerlo!



Conexión con Japon

La demo de Monster Hunter XX para Switch y la aparición en Japón de Dragon Quest XI acaparan nuestra sección este mes. No faltará el merchandising más loco, exclusivo, como no, del País del Sol Naciente.



¡Relojes de Super Mario!

Ya llevamos a varios personajes de Nintendo en los pies gracias a Vans, tenemos decenas de camisetas de Mario, Luigi y compañía... ¡Y ahora nos hemos vuelto locos por estos relojes! **La conocida marca Seiko lanzará a finales de verano los modelos Wired X Super Mario Bros.** que veis sobre este texto. Los relojes, de edición limitadísima (y de venta exclusiva en Japón), están decorados con motivos del primer Super Mario Bros. de NES y llegarán el día 8 de septiembre a un precio de 19.440 yenes (unos 150 €). Aunque tengas el dinero y muchas ganas de conseguirlo, no será fácil: del modelo de la izquierda se lanzarán 500 unidades y del de la derecha... ¡únicamente 300!



Una demo para cazadores

Capcom ya está calentando motores de cara al lanzamiento de la versión para Switch de **Monster Hunter XX**. Double Cross, que es lo que significan las dos "equis", se ha estrenado ya en la eShop japonesa de Switch a través de una demo jugable gratuita que ocupa casi 2 GB y permite participar en **tres diferentes misiones con varios cazadores**. Podemos hasta personalizados con diferentes armaduras y armamento. La versión final del juego compartirá su desarrollo con el juego de 3DS lanzado en Japón a principios de este año, pero no entorno gráfico, principal mejora de esta edición de Switch. Tan similares serán... ¡que compartirán **partidas multijugador entre sistemas**! Aún no hay fecha de lanzamiento del juego en nuestro país y, claro, ni rastro de la demo, así que, si controlas el japonés y te animas, siempre puedes crearte una cuenta japonesa en tu Switch y probar esta demo y la de Dragon Quest Heroes I-II.



ÉXITO INMEDIATO EN MY NINTENDO STORE

Nintendo Switch sigue haciendo furor allá por donde pasa. El último sitio en quedarse sin unidades de la consola es la tienda My Nintendo de la página oficial japonesa. A través de esta web se puede personalizar el color de los mandos y los straps, elegir juego, una funda protectora, incluir un Mando Pro en el pedido... Además llega en la caja tan chula que veis abajo. ¿Lo malo? Pues que las unidades se agotaron en 15 minutos!











EL LANZAMIENTO DEL MES

Dragon Quest XI

El RPG del año arrasa en ventas y críticas.

Al fin se ha estrenado Dragon Quest XI, uno de los títulos más esperados por los usuarios japoneses, y lo ha hecho sacudiendo los cimientos del mercado nipón: **en una semana se han vendido 1,15 millones en 3DS**, y la prestigiosa revista Famitsu le ha otorgado su puntuación perfecta, un 40 de 40. Como de costumbre, el juego cuenta con diseños de Akira Toriyama, y su desarrollo es el de un RPG clásico, con alguna que otra novedad: viene con captura de monstruos propia de la subsaga Monsters: Joker, y con diversas mejoras en su original sistema de batallas por turnos. Sus creadores ya han confirmado que el juego llegará a occidente en 2018, año en el que también esperamos echarle el guante a una versión ya confirmada (y esperemos que en castellano) para Switch. Si pensabas que 3DS ya estaba servida de RPG... Dragon Quest XI superará tus expectativas.



Lanzamiento en Japón:
29 de julio

BREVES

Merchandising de todo tipo para que los nipones lo luzcan en el veranito.







Bolsos Nintendo de LeSportsac

La marca americana de maletas lanza en Japón tres categorías diferentes de bolsos de viaje, desde la mochila repleta de power-ups de Mario, hasta el monedero GameBoy más adorable que hemos visto.



King of Games

La marca de ropa King of Games, creadora de productos oficiales Nintendo en Japón, celebra su 15º Aniversario con una exposición en la Meteor Gallery de Nakano. Allí se muestra todo tipo de mechandising relacionado con nuestra compañía de videojuegos favorita. ¡Brutal!



Fundas de Mario

Nintendo ha lanzado siete fundas para iPhone adornadas con motivos de Super Mario. La decoración de las mismas va desde el primer Super Mario Bros. de NES hasta el reciente Super Mario Run. Sus precios varían entre los 3.000 y los 4.000 yenes.

PIKACHU OUTBREAK

Yokohama se viste de Pikachu durante una semana y llena sus parques, calles y estadios con el famoso Pokémon.

El evento, que ha tenido lugar entre el 9 y el 15 de agosto, ha llenado las calles de Yokohama con desfiles y todo tipo de espectáculos temáticos relacionados con Pikachu y el fenómeno Pokémon. Además, los aficionados a Pokémon Go han tenido la oportunidad de cazar en la zona a Shiny Pikachu y a Raichu con motivo de la peculiar celebración.





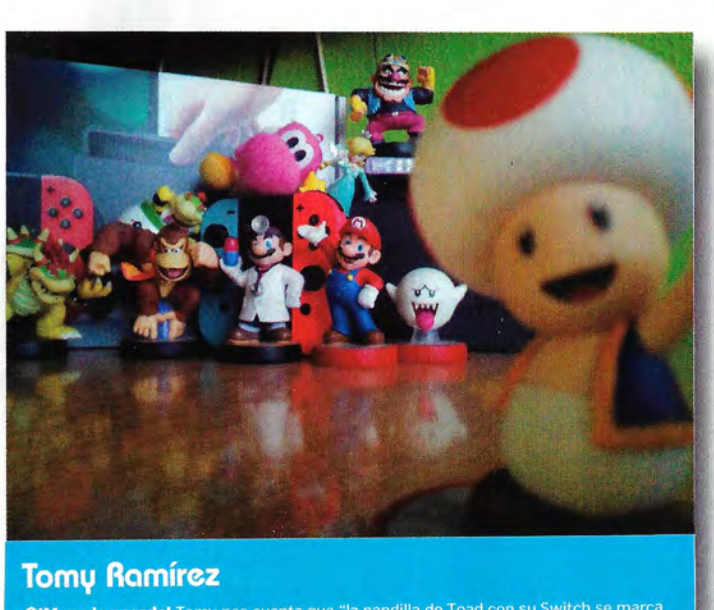




amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a **revistanintendo@gmail.com** ¡Hay premio!



Tomy Ramírez

¡Menudo posado! Tomy nos cuenta que "la pandilla de Toad con su Switch se marca un Selfie para la RON". Pues nosotros que se lo publicamos, que nos cae muy bien.



Alexis

La genialidad de esta escena nos ha encantado. Alexis, nos alegra que te encanten nuestras revistas, a nosotros nos encanta que conozcas hasta los juegos más clásicos.

Foto Ganadora ¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



Álvaro Zahonero

¡Cuidado! Como todo seguidor de Splatoon sabe, si un inkling cae al agua... malo. Por eso Álvaro los trasporta en lancha hasta la próxima partida.



Ángeles del Amo

El portal de Splatoon se ha adelantado unos meses. Stella como estrella mola, Bowser como rey mago... ok, ¡pero lo que ya se sale de madre es el papel de Calamar!



Lázaro Cruz

El Peñón de Gibraltar da fondo a una bonita foto... no tan preciosa como la felicitación de Lázaro. ¡Gracias! Por lectores como tú vamos a por otros 300 números.



¡Alucina con los nuevos amiibo de Splatoon 2!

Coincidiendo con la llegada de este juegazo, tres nuevos amiibo se han unido al catálogo. Tenerlos no es imprescindible, pero amplían el juego... ¡y molan mucho!









Inkling chica

Como con todos, ve a la caja gigante de amiibo que hay tras la camioneta de Adolfrito. Una vez poses tu figura sobre el stick derecho... ¡aparecerá ante ti! Lo primero es lo primero, que para eso son unos chavales a la última: ¡un selfie del encuentro! A partir de ahí, ya estaréis preparados para ser grandes amigos, además, de los que se hacen regalos. Visítala a menudo.

Inkling chico

Una característica genial de llevar tu amiibo es que recuerdan todo de ti. Normal, ¡eres su colega! Tendrá en su memoria tu equipamiento, la configuración de jugador y las opciones de cámara. Listo para cargarlo si vas a casa de un amigo a jugar con su Switch. Así siempre tendremos todo ajustado y estaremos listos para el combate sin perder ni una gota de tinta.

Inkling calamar

Cada amiibo te puede dar tres piezas especiales de equipamiento diferentes, así que lo mejor es hacerte con todos. Además, según vamos logrando subir de nivel en las partidas, podemos volver y nos tendrán nuevos regalos esperando. Las piezas, por supuesto, no son simples ni poco llamativas. Así que, si quieres ser el más moderno de Cromópolis, ¡hazte con tus amiibo!





LLEGA EL JUEGO MÁS ESPERADO DEL FENÓMENO DEL MOMENTO.

Descubre con nosotros el rico universo que hay tras los juegos de YO-KAI. ¡Hay que calentar ante la llega de Mentespectros!

Level-5 está en un momento muy dulce. Aunque en occidente los conocimos algo tarde, los Yo-kai llevan unos cuantos años invadiendo las calles de Japón. En 2013 se lanzó el primer juego de una saga que está rompiendo moldes y que, **con un modelo muy similar al utilizado en Pokémon**, está llamada a hacer historia. YO-KAI WATCH es una de esas sagas de videojuegos que superan al propio medio y necesitan expandirse más allá de las fronteras de nuestras consolas. En España tenemos tres juegos, YO-KAI WATCH, dos versiones de YO-KAI WATCH 2 (Carnánimas y Fantasqueletos), y próximamente Mentespectros, pero también juguetes, peluches, objetos del juego, un anime... En definitiva, Yo-kai Watch es un fenómeno que despierta interés en todo el mundo. ¡Y no es para menos! **Los valores que transmiten los videojuegos de la saga son ejemplares**, pero también se trata de juegos muy divertidos, con mecánicas atractivas y que, además, nos muestran la rica cultura sobrenatural de Japón.



Gera Gera será una de las zonas nuevas que incluirá YO-KAI WATCH 2: Mentespectros por la que podremos movernos buscando criaturas de las que hacernos amigos.

El dibujo del anime está m...
primera temporada seguimos l...

Espíritus japoneses

YO-KAI WATCH es un juego realmente rico en muchos aspectos, pero uno de los puntos fuertes de la creación de Level-5 es la base mitológica que tiene. **Los Yo-kai son reales, al menos en la cultura japonesa.** Son criaturas sobrenaturales pertenecientes al folklore que viven en zonas poco pobladas para no molestar a los humanos. Sin embargo, algunos Yo-kai son algo más molestos y disfrutan incordiando a todos los mortales. ¡Qué pesados! Hay varios tipos de Yo-kai. Al igual que en el juego, existen fantasmas, ogros, algunos que parecen humanos y otros que tienen el aspecto de algunos animales. Sin embargo, lo que todos comparten es que son criaturas más poderosas que nosotros. Muchos juegos están **inspirados en la mitología y el folklore de ciertas zonas**, pero la saga YO-KAI WATCH ha recreado con mucha precisión tanto la forma

¿Qué es?

Este reloj es el centro del juego
El Yo-kai Watch es el objeto que nos permite ver e invocar a los Yo-kai. En los combates, tendremos que hacernos amigos de los espectros para conseguir su medalla. Una vez con ella en nuestro poder, podremos introducirla en el Yo-kai Watch para invocar a la criatura. Además, el reloj tiene mucha importancia en el juego. Aparecerá en la pantalla táctil de 3DS y tendremos que realizar diferentes acciones con él para derrotar a los enemigos.

DEL FOLKLORE AL VIDEOJUEGO



JUEGO: Gargantúo. Es un gigantesco Oni rojo que aparece en las pesadillas infantiles. Los niños que no sean buenos lo verán en sus sueños. Y no creáis que lo pasarán muy bien...



FOLKLORE: Oni rojo. Varían según la cultura. Son demonios con cuernos y garrotes que se cuelan en las pesadillas. Para madurar como persona, habrá que vencerles en sueños.



JUEGO: Jibanyan. Es uno de los Yo-kai más conocidos. Es un Nekomata y, como la habilidad de estos espíritus es la transformación, Jibanyan tiene muchas versiones.



FOLKLORE: Bakeneko. Hay varias teorías sobre su origen. La variante de los Nekomata era capaz de imitar el comportamiento humano, y su cola comenzaba a dividirse al cumplir 13 años.



JUEGO: Kappandante y Kappafalso. Son dos representaciones de los Kappa. Buscan ser fieles a la mitología japonesa. Este es un Kappafalso poseído por un Yo-kai malvado.

FOLKLORE: Kappa. Criaturas bajitas que viven en lagos y ríos. Según el folklore, tienen caparazón, forma de tortuga, una especie de casco y son quienes ahogan a la gente.





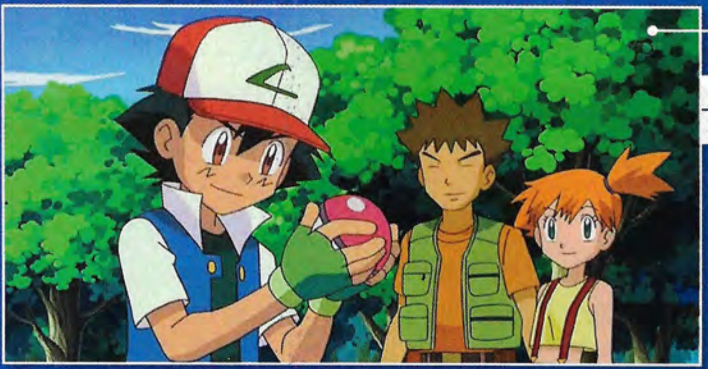
...uidado y es perfecto para todos los públicos. En la ...venturas de Nate y sus amigos Whisper y Jibanyan.

como el comportamiento de estos espectros... Sin pasarse. Aunque en el juego haya algunos Yo-kai como Gargantúo que son peligrosos, en la cultura japonesa hay varios que son realmente terroríficos. En cualquier caso, no hay nada que temer siempre que portemos nuestro Yo-kai Watch modelo Cero.

Mentespectros

Ya sabéis, cuando algo va mal en vuestro día a día, probablemente sea porque un Yo-kai se ha despertado de mal humor. Sin embargo, en la nueva aventura las cosas van a cambiar... y mucho.

El 29 de septiembre llegará la nueva entrega de YO-KAI WATCH 2 llamada Mentespectros. Además de **12 misiones nuevas** (que nos permitirán profundizar en las vidas de algunos Yo-kai, como el misterioso Darknyan), veremos localizaciones inéditas en las que se esconderán varios Yo-kai completamente nuevos. Y no todos serán simpáticos.



AL ESTILO POKÉMON

Pokémon ya experimentó las mieles de ser un fenómeno. En 1997, un año después del lanzamiento del primer juego, se estrenó el anime. 20 años después se siguen emitiendo nuevos episodios.



Un anime muy familiar

Tres temporadas de arte japonés

El camino de Yo-kai Watch es muy parecido al que experimentó Pokémon en su día. Igual que ocurrió con Pikachu y compañía, un año después de estrenarse el videojuego empezó en Japón el anime. Allí ya van por la tercera temporada, pero en España, como el fenómeno llegó algo más tarde, aún vamos por la primera. Está creado por Oriental Light and Magic, el estudio responsable de series como Pokémon o Inazuma Eleven, y transmite los mismos valores que podemos ver en el juego. Compañerismo, amistad, la importancia de la familia y el respeto a los mayores. Se aprende cultura nipona, y buenos valores.





JUEGO: Lady Longnek. Es la representación del Yo-kai Rokurokubi. Esta versión es algo más oscura, ya que el Yo-kai ha sido corrompido por un espíritu malvado. Se hace llamar Malisnia.



FOLKLORE: Rokurokubi. Es un siniestro Yo-kai que parece un ser humano normal de día, pero de noche alarga su cuello para asustar a los mortales. Normalmente se conforma con eso.

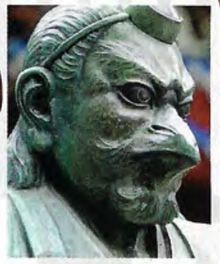


JUEGO: Flamngu. Es un Yo-kai que se basa en los Tengu, en concreto en la representación moderna. Tiene poderosos ataques de tipo fuego y utiliza el abanico para crear huracanes.

FOLKLORE: Tengu de nariz larga. Se dice que es una representación moderna de Nekuramatengu. Han pasado de considerarse seres de guerra a símbolos de protección.



JUEGO: Tengullón. Se basa en los Tengu, pero en su forma más tradicional. Le encantan los vegetales y, respetando la cultura japonesa, también puede originar vientos huracanados.



FOLKLORE: Nekuramatengu. Ha aparecido en la mitología de diversas formas. Tiene alas y un gran pico de pájaro y es el responsable de crear violentas tormentas.



➲ **Mentespectros** nos propondrá nuevos desafíos y misiones con las que conoceremos los secretos de algunos Yo-kai.

➲ Encarnando a Nate o Katie, volveremos a Floridablanca, la ciudad que está siendo amenazada por los Yo-kai malvados que están aterrorizando a todo el mundo y poseyendo a Yo-kai ya conocidos. Jibanyan y Whisper nos ayudarán en esta aventura en la que los viajes temporales entre el pasado y presente volverán a ser claves, así como **nuevas ciudades y zonas que podremos visitar... si ya tenemos Fantasqueletos o Carnánimas**. Bastará con tener una partida guardada de cualquiera de las anteriores versiones para acceder a nuevas mazmorras en las que nos esperarán jefes finales especiales. Al final, el objetivo será frustrar los planes de Áurea y Argenta, dos malvadas gemelas Yo-kai que hacen que la gente reviva sus peores recuerdos. Para eso, necesitaremos a todas las criaturas posibles.

¡Hazte con todos!

YO-KAI WATCH es un juego que, como Pokémon, nos anima a coleccionar todas las criaturas que encontremos. Sin embargo, la forma de hacerlo

Nuevas criaturas... algo más malvadas

1 Injustio
Se trata de un jefe maléfico al que le gusta molestar y que no cae muy bien.

2 Destrukto
Es muy poderoso y sólo tiene un objetivo: destruirlo todo.

3 Implacablio
Un Yo-kai muy destructivo al que le encanta comer y sembrar el caos.

4 Unkaid
No os fiéis de su apariencia, esta chica tan sonriente es de armas tomar.

5 Inaguantablio
Porta una larga barba y le encanta aburrir a la gente con sus discursos.

6 Darkyubi
Es la forma oscura de Kyubi. ¡Mucho ojo con su poderosa y oscura llama!

7 Toragorero
En su forma malvada, Toragorero disfruta prediciendo desgracias.

8 Trampeida
Astuta criatura que atrae los barcos hacia las tormentas. Como las sirenas.

9 Cardado
Peluco se ha pasado de la raya e infecta a la gente con... ¡piojos!

10 Pillastre
¡Es Nomi malvado! Sólo disfruta sembrando el caos en los hogares.

11 Aterrahorror
Atierrador se ha vuelto malo y sólo quiere una cosa: causar pánico.

12 Apestula
Una masa de gas rodea a la pobre Nébula que, claro, no para de toser.

13 Chupatodo
Tiene una lengua muy pegajosa y disfruta dejándolo todo asqueroso.

14 Sombrío
Sí, es un paraguas, pero no tiene buen humor... en absoluto.

15 Darknyan
La versión oscura de Hovernyan. Descubriremos más en Mentespectros.

16 Hovernyan
Un guerrero muy capaz y, sobre todo, realmente leal.

17 Whispocrates
Es la forma de Whisper... en el pasado. ¿No se nota?

18 Illuminoct
Es la versión dorada de Venocto. Tiene grandes poderes y una bufanda-dragón.

LA PERSONALIDAD DE LOS YO-KAI ESTÁ PRESENTE EN EL JUEGO Y A CADA UNO LO ENCONTRAREMOS DONDE LE GUSTA ESTAR.

será de lo más peculiar. Mientras que en los juegos de Game Freak tenemos que agotar mediante el combate a las criaturas, en YO-KAI WATCH necesitaremos hacernos amigos de los espíritus para que ellos nos entreguen sus medallas y, así, poder utilizarlas gracias a nuestro reloj. Nuestro objetivo será convencerlos para que sean nuestros amigos, algo que podremos hacer ofreciéndoles comida o derrotándoles en combate. Sí, habrá criaturas que no se dejarán convencer fácilmente. Aún así, este sistema para capturar a los Yo-kai es muy simpático y va en la línea de lo que propone el videojuego, con la **amistad y el respeto como señas de identidad**.

YO-KAI WATCH 2: Mentespectros llegará para enriquecer la familia de criaturas (unas 300 en total) y misiones (100 contando las 12 nuevas). Además, tendremos la posibilidad de jugar en cooperativo con YO-KAI WATCH BLASTERS, visitar nuevas zonas y, en definitiva, disfrutar buscando y haciéndonos amigos de los Yo-kai. Todo como siempre, pero con más que nunca. El juego más completo de la saga está al caer y a buen seguro será un exitazo. Si eres fan, corre a reservarlo y si no sabías de qué iba esto... pues ya estás "empollado". ¡A por él! Y recordad: los más traviesos del lugar siempre tienen ganas de jugar. ¡A por los Yo-kai!

¡Más Yo-Kai!



MOCHILAS
Para meter los libros del cole y todos los juguetes de los Yo-kai... pues hace falta una mochila a juego.



PELUCHES
Hay muchísimos modelos, pero Jibanyan y sus variaciones son, sin duda, las estrellas. Además de Whisper, el otro gran protagonista.



Medallas coleccionables
Ninguna colección de merchandising está completa sin los "cromos". La calidad de las medallas es soberbia.



Figuras transformables
Son pequeñas figuras de los Yo-Kai que contienen una medalla y algunas partes intercambiables para variar la apariencia.



Juegos de mesa
Encontramos puzles y hasta un Monopoly con figuritas de los Yo-kai y un sistema basado en las medallas de los personajes.



Modelos de Yo-kai Watch
Uno de los juguetes estrella basados en la saga. Además, el reloj funciona con las diferentes medallas que contienen el alma de los Yo-kai.



Figuras de todo tipo
Cómo no, también encontramos un montón de figuritas de colección basadas en los Yo-Kai más queridos.

Especial 300 NÚMEROS JUNTOS



¡Menuda cifra! Pocas publicaciones mensuales pueden presumir de algo así, y es todo por vosotros y para vosotros. Queridos lectores, aquí va un pellizco de nuestra historia.



Que levante la mano el que ya había nacido. Algún colaborador tenemos que no. ¡Es que hace 25 añazos de esta instantánea! Salió publicada por vez primera en la página 5 del primer número, tras una "doble de publi" protagonizada por Super Mario (Land 2) ¡y Roger Rabbit! Esas caras son las de la ilusión de un proyecto que iba a salir pronto a los quioscos de toda España. Al del centro le tenéis también en otras fotos de esta misma página, con más años en lo alto, claro, ¡si es que estuvo 20 al frente del proyecto! Décadas en las que hemos visto pasar a muchísima gente por aquí. Sin ir más lejos, el redactor jefe que más tiempo estuvo es el actual vocalista de Mago de Oz. Profesionales variados, desde sectores muy diferentes, todos unidos por **el amor a una forma de hacer las cosas: la de Nintendo.**

Hacer un repaso por todo lo que hemos publicado desde entonces deja mucho en el corazón. Ya sean nuestros contenidos o vuestras cartas, esta revista lleva desde siempre llena de ilusión. Incluso de las páginas de publicidad nos encargábamos a veces, ¡y menudas sesiones de fotos hacíamos! El anecdotario es infinito, fruto de esos cierres apurados al máximo, de los viajes, de las reuniones de planificación, de los cafés... En aquel primer número dijimos que "más que entreteneros queremos ayudaros, informaros". Seguimos queriendo lo mismo. ●

Dentro de Mario está la única cara que queda en la revista tras 25 años de grandes trabajadores. Pero sin estos de la foto nunca habría habido revista. Mantener un proyecto cuesta, pero lanzarlo, más aún. GRACIAS.

25 AÑOS DESPUÉS, LA REVISTA OFICIAL NINTENDO ES UN CASO ÚNICO EN EL MUNDO, YA QUE NO EXISTE OTRA REVISTA OFICIAL EN EL SECTOR DEL VIDEOJUEGO.



Juan Carlos García

Director durante 20 años

300 números después, aquella idea de crear una revista sólo para videojuegos Nintendo continúa tan viva como en 1992. Nintendo Acción, que ahora es la "RON", es un ejemplar único que sobrevive al destino del mercado, adaptándose a las necesidades de sus lectores, bien compenetrada con la marca que es su valedora y a la que alimenta, y siempre mostrando un nivel de pasión por estas consolas y videojuegos del que podemos sentirnos orgullosos. Sólo me queda por dar las gracias a las generaciones que nos han acompañado todos estos años y felicitar al equipo que lleva actualmente la revista por hacer un producto tan fantástico. ¡A por otros 300!



300 números de Presentaciones

La globalización afecta un poco a todo, y cada vez es menos común que necesitemos desplazarnos para cubrir grandes acontecimientos del sector. Sin embargo, durante la larga historia de esta revista, decenas de veces hemos volado a otros países y continentes para traer la información de primera mano. Sin internet, además, ¡cómo si no lo íbamos a hacer!



Los Ángeles, Londres infinidad de veces, Frankfurt, París... Ciudades de medio mundo han albergado eventos muy especiales: presentaciones de consolas y videojuegos, campeonatos, visitas a estudios de desarrollo...



Pero Madrid también ha sido siempre un lugar lleno de eventos del sector. Desde un PES de Wii en el Bernabéu hasta ser amordazados por el ejército de Call of Duty, desde jugar al baloncesto con Garbajosa hasta cocinar en un restaurante de lujo. La imaginación de Nintendo, Warner y el resto de compañías ha dado para mucho, y a todos les estamos realmente agradecidos. Además de informar, siempre nos trataron (y tratan) genial.



Y qué decir de las personalidades que hemos conocido. Desde los grandes creadores como Miyamoto o Aonuma, hasta estrellas del deporte, el entretenimiento... ¡y hasta la política! Todo, siempre, para compartirlo con vosotros. Para informaros a vosotros.

El equipo de tu Revista

Para hacer realidad 300 números muchísima gente ha pasado por la redacción, tanto en plantilla como colaboradores. A día de hoy, éste es el equipo de profesionales que nos esforzamos, página a página, para que tengáis la Revista Oficial Nintendo que merecéis.



Luis Galán

Redactor Jefe

Diciembre del 92, la Super Nintendo es lo que toda la familia ha pedido para Navidad y nos compramos la nueva revista de Nintendo para babear con lo que íbamos a poder jugar. Me caí en la marmita de Street Fighter II (¡21 perfects en 8 estrellas!) y quemé Super Mario World, TMNT IV, Super Probotector, UN Squadron... todo junto a los hermanos, que es lo mejor que hay. De ahí a estudiar y trabajar fuera para que, años después, Mario Kart Double Dash! fuera una súper liga en casa y picotease de nuevo con la revista. "Se buscan colaboradores" ponía en la comunidad. Escribí y nada, escribí de nuevo y Javi Domínguez me recibió, y luego Juanlos, y luego en redacción, y luego a seguir volando y poner mis granitos desde fuera. Ahora toca otra aventura, que tiene sentido por los lectores, porque yo viví la ilusión con la que se va al quiosco a por la Nintendo Acción.



Sonia Herranz

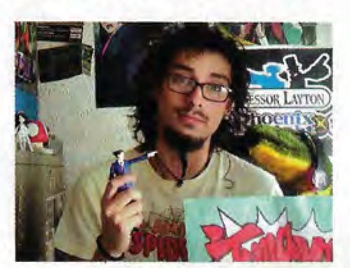
Coordinadora de Redacción

Allá por el 92 empecé a trabajar para Hobby Press y su revista estrella: Hobby Consolas. Pero planeaba una nueva revista en el horizonte, una dedicada en exclusiva a Nintendo, y estuve a punto de entrar en su plantilla. Al final, no sin cierta pena (nintendera que es una), me quedé en HC. Eso sí, desde el principio colaboré con la revista oficial de Nintendo, que se llamó Nintendo Acción. Hice un poco de todo, incluidos los mapas del Zelda de NES (que fueron un infierno, pero era mi juego preferido), alguna que otra guía, análisis, avances... Un poco de todo. Es más, me metí en el disfraz de Mario para celebrar el número 1 y me volví a meter (qué calor) para celebrar los 15 años. ¿Quién me iba a decir a mí que, 25 años después, iba a seguir ligada a esta mágica revista? Un orgullo y un auténtico honor. ¡Gracias!



Samuel González

He sido lector de Nintendo Acción desde sus inicios. No recuerdo un mes en que no haya disfrutado con ella. Para mí es un orgullo formar parte del equipo desde hace casi 10 años. Como anécdota, guardo con gran cariño este reloj Game&Watch de Super Mario Bros., obsequio de revista en los 90 a quienes les publicaban dibujos en la sección de artistas. ¡A por otros 300 y felicidades!



Alfredo Pávez

Gracias a mi pasión por Nintendo y por Ace Attorney, tengo honor de formar parte de este equipo. Desde pequeño compraba la revista cuando aún se llamaba Nintendo Acción, y la verdad es que jamás imaginé que estaría celebrando su 25 aniversario desde dentro. En mi foto podéis ver a otros de mis personajes favoritos, como Whisper o Luigi. Por otros 300 números juntos. ¡Toma ya!



Alex Alcolea

Nuestra querida RON, está de aniversario. Nos ha acompañado durante 300 números, y ahora sigue haciéndolo en una época muy dulce para los jugadores, con 3DS y Switch. Es una cifra especial para todos, pero para mí lo es por partida doble. He crecido con la revista y ahora tengo el honor de escribir en ella y, sobre todo, de hacerlo en un número como éste. Es difícil expresar lo que siento, y sólo me sale un grito que los nintenderos tenemos muy adentro... Wahoo!!



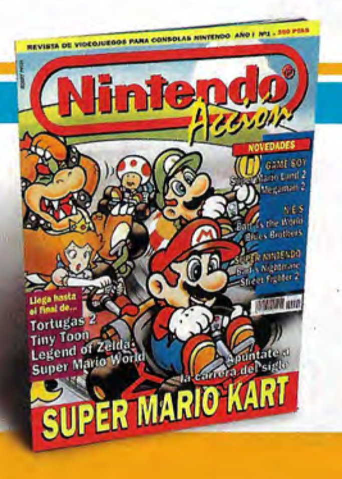
Antonio Carrizosa

De pequeño tenía algunos problemas de visión, y el médico me recomendó alguna actividad que me obligara a concentrar la vista. Mis padres me regalaron una Game Boy Color, y ahí empezó todo. En la Nintendo Acción aprendí a completar la Pokédex del Oro, y después llegó N64, la consola que más me ha marcado. Esta revista me enseñó a sobrevivir 72 horas en Términa y ahora he pasado de leerla con la mayor ilusión del mundo a escribir en ella de igual manera.



300 números en Portadas

Son la imagen del mes entero de trabajo, y lo que os llama a "pillarla" en el quiosco. He aquí las míticas.



Nº 1: Empieza la aventura

Hace casi 25 años que esta revista echó a andar, y lo hizo con NES, GB y SNES muy vivas, y el nacer de la saga Mario Kart.



David Alonso

No os voy a engañar: yo, de pequeño, era "de Sega", pero todo cambió cuando los Reyes Magos me trajeron una SNES con Zelda: a Link to the Past. El flechazo fue instantáneo. Ahora, 25 años después, no sólo mantengo ese amor, sino que el hecho de formar parte de Revista Oficial Nintendo es de las pocas cosas que aún consiguen ilusionarme de verdad. Y es que la experiencia me ha enseñado a quedarme sólo con lo bueno. Por eso, no lamento haberme perdido ciertos momentos en mi infancia "seguera". Lo que siento es felicidad porque, a día de hoy, gracias a Nintendo puedo seguir siendo aquel pequeño ansioso por llegar a casa, encender la consola y perderse en Hyrule. ¡Y además ahora puedo hacerlo en compañía de mi perra Zelda! ¡Un saludo!



Juanfree Martínez

25 años han pasado ya y parece que fue ayer... Los 4 hermanos sentados frente a la Super Nintendo, peleando por pillar un mando. Ya fuesen los piques al FIFA, o cooperar por los oros del Kart, El Cerebro de la Bestia fue sin duda la consola más jugada de mi casa. Si hoy mi corazón sigue siendo de Nintendo, no es sólo por las sagas que me enamoran, sino porque se sigue apostando por ese multijugador local. El online está muy bien, y el "1 player" tendrá siempre su lugar, pero cuando veo cómo nos miran mis padres cuando aún hoy nos juntamos los 4 en su salón en torno a una consola... sé que es ése el tipo de juego al que quiero seguir jugando, y el que quiero que algún día puedan jugar mis hijos. Por esto y por mucho más... ¡Gracias, Nintendo!



Miguel Martí

Recuerdo como si fuera ayer la primera vez que tuve esta revista en mis manos. La fiebre Pokémon ya se había extendido, y para entonces yo ya le había echado infinitas horas a mis Pokémon Rojo, Azul y Amarillo. Una tarde, mi padre trajo una revista nueva, y empecé a leerla por el anexo dedicado a Pokémon. Desde entonces, coleccioné todos los números, disfrutando con cada pregunta del Consultorio Pokémon. ¡Quién me iba a decir que hoy las respondería yo! Gracias por todo, Nintendo Acción.



Sara Borondo

Mi primer contacto con la "revista de Nintendo" fue por Pokémon. Nos gustaba tanto, que mi hermana iba al colegio donde estudiaba mi sobrina para intercambiar pokémon con sus compañeros. Aún guarda de entonces la guía de Ocarina of Time. Muchos años después, recalé en la prensa del videojuego, y colaborando en esta revista. Lo que para mí la hace diferente es que es como antes, como si el lector y los que escribimos en ella estuviésemos sentados en el mismo sofá, hablando del juego.

De parte de Nintendo Ibérica

Juegos, materiales, info... ¡gracias al equipo de Nintendo por toda la colaboración mes a mes!



Omar Álvarez

Nintendo Ibérica

Desde que tenía 5 años, mi pasión se dividió entre jugar a mi NES... e informarme sobre ella. Recuerdo esperar en el kiosko para leer la primera review de Ocarina of Time, ¡cómo pasa el tiempo! Ya en 2011 empecé a trabajar en Nintendo y a ayudar en que los contenidos estuvieran a tiempo en la revista. He trabajado con una infinidad de gente maravillosa que demuestran que Nintendo también significa familia, entre empleados, periodistas y vosotros, lectores.



Enrique Marcellán

Gestión de prensa, influencers y comunidades para Nintendo España

Cuando era un joven entrenador Pokémon y fiel seguidor de la sección del Profesor Oak, siempre soñé con conocer a las personas que respondían nuestras dudas, las que nos ayudaban con guías, las que nos explicaban cómo conseguir a ese legendario que no eras capaz de encontrar. Hoy, 300 números después, puedo decir que he cumplido una de las metas de mi infancia: trabajar por y para nintenderos de todas las edades.



Víctor Junquera

PR de Nintendo Ibérica

Parece mentira que, desde aquella revista con Super Mario Kart en portada, hayan pasado 300 números. Aquella que mi hermano y yo señalábamos en los kioscos hasta que nos la compraron, y que desde entonces se convirtió en tradición. Tantos años entre consolas y juegos de Nintendo dan para mil historias en familia, para forjar amistades para toda la vida... ¡dan hasta para llegar a trabajar en Nintendo! ¡Felicidades por estos 300 números, y a seguir cumpliendo sueños!



Nº58: N64 sale a la luz

5 años a tope con SNES y GB, hasta que los 64 bits se lanzaron al poder. Aún era sólo el anuncio... ¡pero vaya anuncio!



Nº68: El juego del siglo

Nos atrevimos a nombrarlo así y acertamos. Pudimos traeros las imágenes más exclusivas y una entrevista con Miyamoto.



Nº85: Empieza el fenómeno

Sin duda es la saga que más portadas ha llevado, y no es para menos. Es vuestra saga favorita, ¡y ya se acerca a Switch!

300 números de Regalos y extras

Como tantísimas veces, este mes os regalamos dos súper pósters, pero además hemos traído todo tipo de obsequios a lo largo de los años. Ahí va un repaso a lo más destacado.



Calendarios

¿Llegaba diciembre y querías saber en qué caían tu cumple y las vacaciones? ¡Ahí tenías el calendario más molón! Ahora vemos que os molan más los pósters sin meses, pero igual recuperamos la costumbre para los años venideros...



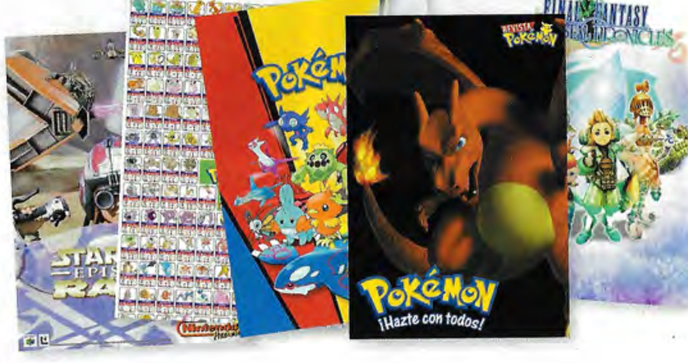
Guías

En ocasiones hemos editado guías grandes en paralelo, pero en general han sido regalos. Rebuscando, hemos visto que de una reciente conservamos los DVD de la partida entera... ¡qué tesoro!



Pegatinas

La verdad es que, si luego te arrepentías, la consola quedaba un poco chafada... ¡pero cómo molaban! A falta de las ediciones coleccionista actuales, con nuestras pegatinas todos podíais tener la edición de Zelda, de Donkey, de Pokémon...



Pósters

Ni los VHS, ni los códigos, el número de los regalos han sido, son y serán los pósters. Pokémon se lleva la palma, claro está, pero hemos traído de todas las sagas. En este número, los últimos Metroid y Mario, ¡qué pasada!



Nº112: Llega la GameCube

Luigi fue el elegido para inaugurar la mítica consola, y su cara de sorpresa protagonizó nuestra portada.



Nº123: Zelda de dibujos

¡Menuda sorpresa fue ver a Link así! Un número brutal, con las primeras imágenes de Metroid Prime, y el debut de GBA.



Nº148: 2 pantallas de récord

Sin tablets ni smartphones, el juego táctil era una invención... ¡y encima con doble pantalla! 155 millones se vendieron.

300 números de *Personajes*

Más que juegos o sagas, los que nos han acompañado en este camino han sido sus protagonistas. Aquí tenéis las estrellas.

1. Mario
¿Qué decir del rey? ¡Pues que larga vida! En breve, otra nueva joya para la posteridad.

2. Pikachu
Representando a toda su especie. Los Pokémon están tan ligados a nosotros que se nos llegó a llamar la Pokémon Acción.

3. Kirby
La bola rosa fue un boom en Game Boy y, en pleno cumpleaños, sigue en plena forma.

4. Yoshi
En Kart, con Bebé Mario o solito, se ha llevado varias portadas ya.

5. Rabbids
Están locos, se estrenaron en Wii, y ahora vuelven... ¡junto a Mario!

6. Sonic
El erizo azul de SEGA está a tope.

7. Inklings
Unos recién llegados, pero que ya nos han hecho derramar ríos de tinta... impresa.

8. Yo-kai
De desconocidos a "nuevos Pokémon" en nada: multitud de juegos, anime, merchandising... ¡lo fantasmal mola!

9. Ryu
Protagonista en los 16 bits, volvió para la 3DS, luego a los Smash Bros., tiene juego en Switch, y hasta un amiibo.

10. D. Kong
De malo de Mario a revolución gráfica en SNES. "Retornó" con fuerza en Wii.

11. Samus
Vuelve a estar donde debe, gracias a un remake increíble, y con sello español.

12. Luigi
El hermanísimo ha tenido varias portadas gracias a su "mansión".

13. Mii
Estas caricaturas llegaron en Wii y siguen en las consolas actuales. Incluso son protas de varios juegos.

14. Wario
Otro secundario que ha "robado" varias portadas gracias su divertida saga propia, y al Smash Bros. Brawl.

15. Fox
En pleno 2017, juego nuevo de SNES. Sin duda, un bombazo galáctico.

16. Link
Su última odisea es para siempre parte del éxito de Switch, como su saga lo es del de Nintendo.

17. Jill, Lion...
Resident Evil nos ha asustado desde N64 hasta 3DS.

18. Goku
El Saiyan tocó el cielo en SNES, se lució en Wii, y ya llega a Switch.



Nº163: Hora de moverse
Cambió el concepto del videojuego, y lo acercó a todo el mundo. Wii fue y será un hito histórico de esta industria.



Nº186: A ponerse en forma
Wii Sports había hecho historia, y aún quedaban más de 40 millones de Wii Fit y Wii Fit Plus que venderse. ¡Cómo molaron!



Nº213: La era de las 3D
En pleno revival del 3D en salas de cine, nació la consola que los traía sin gafas. Además, nacía el Zelda del Wii Motion Plus.

300 números en Consolas

Dejando de lado las revisiones, tan populares en las portátiles, estas son las 11 consolas con las que hemos creado nuestra historia. A todas les tenemos cariño.

1. NES
Lanzamiento 1983

Cuando empezó la revista, NES ya era una veterana, pero aún nos dio mucho que hablar. Existió para que éxitos como Donkey Kong no fueran sólo licencias para otros sistemas, pero pronto nacieron sagas sin arcades.

2. Game Boy
Lanzamiento 1989

Tetris y Pokémon (y la duración de las pilas) llevaron a una consola inspirada en calculadoras a ser fenómeno mundial.

3. SNES
Lanzamiento 1990

Vuelve ahora en versión mini y arrasará. Nuestra primera consola estrella tiene el mayor número de juegos vigentes a día de hoy. ¡Larga vida a las 2D!

4. Nintendo 64
Lanzamiento 1996

Le debemos Ocarina of Time y Mario 64, además del gran salto a los juegos poligonales, tras el pionero Star Wing de SNES.

5. GBA
Lanzamiento 2001

La portátil que superó a SNES en calidad. Su revisión, la SP, ya olía a DS.

6. GameCube
Lanzamiento 2001

De nuevo, Nintendo sacaba la consola más potente y, con ella, Metroid Prime.

7. Nintendo DS
Lanzamiento 2004

La consola más vendida, y toda una revolución. De Brain Training a la vuelta de Mario a las 2D, el juego táctil, doble y con micro nos cautivó.

8. Wii
Lanzamiento 2006

Control por movimientos, 100 millones en ventas, y el videojuego al fin como algo para todo el mundo.

9. 3DS
Lanzamiento 2011

Más de 6 años y aún es un éxito. Con o sin 3D.

10. Wii U
Lanzamiento 2012

El concepto de dos pantallas llevado a la tele no cuajó, pero tiene titulazos.

11. Switch
Lanzamiento 2017

Es sobremesa, y también portátil. La consola total es una joya tecnológica de éxito inmediato.

Nº215: 25 años con Super Mario

El 13 de septiembre de 1985 salió a la venta aquel mítico cartucho. Un cuarto de siglo después, esta revista.



Nº224: Probamos la Wii U

A la vez que 3DS se preparaba para el juego que la hizo triunfar, Wii U estuvo por vez primera en nuestras manos.



Nº227: La fiesta de Zelda

Link tuvo su debido homenaje con una portada dorada que daba la vuelta a la revista. La leyenda sigue más viva que nunca.



300 números con *Vosotros*

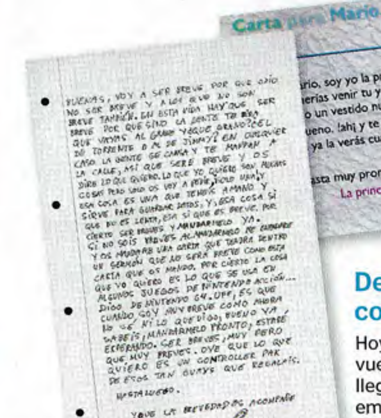
Mantenéis viva la revista desde el principio. Y lo mejor de cada mes es siempre chequear vuestros correos. En la época pre-email, mucho más si cabe.





Diseño de consolas

Entre los muchos concursos y propuestas, hubo una época en la que nos enviasteis muchos diseños para la GBA. ¡Algunos fueron muy "pro"!


Carta para Mario.

...rio, soy yo la princesa yo quería decirte
...erías venir tu y Luigi al castillo que he
...o un vestido nuevo y quiero que le dés
...ueno. !ahi y te he preparado una gran
... ya la verás cuando vengas.

...asta muy pronto Mario.
La princesa.

Si un reloj me mandaran
Los chicos de Nintendo Acción,
No os podéis imaginar
Cuál sería mi ilusión.

Llevo tanto tiempo
Esperando ese momento,
Que si no me lo dierais
Sería un sufrimiento.

Estoy seguro de que
No me vais a defraudar,
Y como no sea así
Yo me voy a suicidar.

Cuando sea un gran poeta,
O bien un gran artista,
Luciré este gran reloj
Que me dio esta gran revista.

Victor Herber

De las cartas a los correos electrónicos

Hoy día es muy bonito recibir vuestros e-mails... pero cuando llegaban cartas era aún más emocionante. ¡Y además os daba por ser tremendamente creativos!







Auténticos artistas

Nos tenéis el mural lleno cada mes, e intentamos publicar de forma variada y de todas las edades. Si echamos un ojo al histórico, son cientos de envíos, entre los que se cuentan obras de arte. Gracias, una vez más.

Retratos de generaciones enteras

¡Esas fotos de carrete! Sólo se tiraba una, y más valía haber salido con los ojos abiertos. Aquí va una pequeña muestra de las decenas de fotos físicas que nos han llegado. Si alguno se reconoce... ¡que no los cuente!



Nº268: Llegan los amiibo

Wii U no lograba afianzarse en el mercado y, de repente, estas figuras fueron el fenómeno del momento... y lo que les queda.



Nº288: Siempre Pokémon

Descargado 500 millones de veces, este fenómeno (aún vivo) también fue un éxito total para nuestra revista.



Nº293: Nace la era de Switch

Es la consola del momento, la que ha devuelto a Nintendo a lo más alto... y sobre la que nos quedan muchos números futuros.



METROID
SAMUS RETURNS

El 15 de septiembre Samus Aran regresará a 3DS para demostrarnos por qué nunca debería habernos abandonado.



MERCURYSTEAM
3DS
AVENTURA

"No se es consciente de lo que se tiene hasta que se pierde". Esta frase es, quizás, la que mejor describe la sensación que nos recorrió la espalda tras cerrar aquella 3DS azul del Showroom de Nintendo en Madrid. Fue en ese preciso momento, casi mágico, cuando nos dimos cuenta de dos cosas: primero, de que los 90 minutos de la demo de Metroid Samus Returns habían pasado como un suspiro. Y segundo, de que hasta ese "click" no habíamos sido realmente conscientes de lo mucho, muchísimo que añorábamos a nuestra cazarecompensas predilecta. Nos sentíamos en una nube, pero, a la vez, sabíamos que era cierto, tangible: la mejor Samus Aran, la que nos enamoró sin remedio en los 80, había regresado. ¡Por fin!

Reinventando el clásico

Como seguro sabéis, Samus Returns es un remake de Metroid II de Game Boy. Pero no penséis que se trata de una simple actualización gráfica. Este desarrollo, conjunto entre Nintendo y MercurySteam, va mucho más allá. En nuestra primera partida descubrimos que las novedades son inmensas. Y lo mejor de todo es que se integran a la perfección con la "experiencia Metroid" clásica. Esto se deja notar ya desde el principio, cuando Samus posa sus pies por primera vez en el planeta SR388. Bastan unos segundos para comprobar que el control es perfecto y que cuenta con más posibilidades que nunca. Con el stick analógico nos desplazamos hacia los lados con una fluidez brutal. Si dejamos presionado "L" entramos en el modo de apuntado 360°, que nos permite dirigir nuestro cañón a cualquier parte del escenario. Los botones Y y B se utilizan para disparar y saltar, y sólo hay que impulsarse hasta un borde elevado para que Samus se encarame automáticamente con una gran destreza. Familiarizarse con este esquema es coser y cantar, y pronto algo nos empuja a seguir hacia adelante. Los escenarios iniciales, a pesar de su imponente aspecto gráfico, recuerdan sobremanera a los de Metroid II de GB. Y lo mismo sucede con los primeros enemigos con los que nos topamos. Los clásicos Hornoads, esas criaturas con forma de sapo, son nuestro primer blanco. Con ellas comprobamos lo bien que funciona el apuntado libre y, sobre todo, otra de las novedades: el contraataque. Si pulsamos X en el momento justo, Samus repele el ataque enemigo dejándolo unos instantes aturdido.

ESTE REMAKE DEL CLÁSICO DE GAME BOY ESTÁ REPLETO DE NOVEDADES. TODAS ELLAS RESULTAN MUY ACERTADAS.

Es vital interiorizar bien esta técnica, ya que resulta fundamental para derrotar a los enemigos más duros. Estas primeras escaramuzas se suceden mientras continuamos con nuestra exploración, que ahora es más intuitiva que nunca

➲

¡Explora!

La exploración exhaustiva de los escenarios es una de nuestras tareas principales. Fijarse bien en cada detalle es muy importante, ya que existen muchas zonas ocultas por descubrir, aunque a veces necesitaremos nuevas habilidades. Por suerte, Samus cuenta ahora con una capacidad de movimiento mucho mayor que en el original de GB. Esto convierte la exploración en una auténtica delicia. ¡Así nos movemos en SR388!



Agarrarse a los salientes es uno de los nuevos "trucos" de Samus. Esto nos permite acceder a zonas elevadas.



Abrir puertas con el cañón de energía es una constante, aunque algunas requieren de otras habilidades especiales.



Los ascensores y estaciones de teletransporte facilitan mucho la tarea de viajar rápidamente entre dos zonas.





Ed. Legacy

Esta edición especial es un auténtico objeto de deseo. Y no nos extraña, ya que incluye extras tan increíbles como un libro de ilustraciones, la banda sonora, un llavero morfosfera o una "SteelBook" de aspecto retro. Si la veis, ¡no perdáis la oportunidad de comprarla!



¡Qué habilidad!

Durante su aventura, Samus añade un gran número de habilidades a su repertorio. Hay algunas clásicas y otras totalmente nuevas, pero casi todas tienen un elemento en común: permitirnos entrar a zonas las que antes era imposible acceder. Por supuesto, el traje de la cazarecompensas también mejora, obteniendo distintas ventajas, como un mayor nivel de vida o energía.

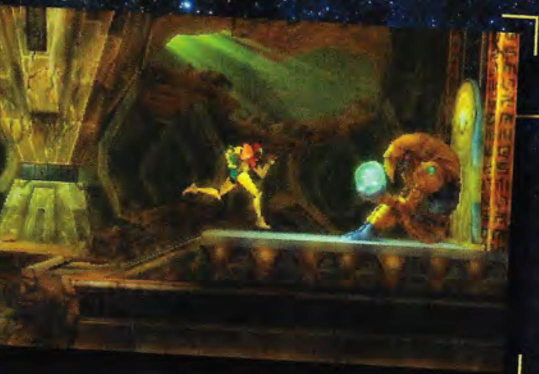
La morfosfera, con la que es posible rodar, es una de las primeras habilidades que obtenemos. ¡Todo un clásico!

El escáner consume energía Aeion, pero es una herramienta genial para descubrir nuevas zonas.

gracias al mapa que muestra la pantalla inferior de 3DS. Su inclusión hace que resulte muy sencillo saber qué zonas hemos visitado ya, la localización de los puntos de guardado o los lugares a los que no podemos acceder... todavía.

Habilidades galácticas

Y es que, como es seña de identidad de la saga, uno de los puntos fuertes del juego es su "avance progresivo". Vamos, que ciertas zonas del escenario sólo son accesibles tras conseguir una habilidad concreta, lo que nos obliga a revisitar cada zona a menudo. En este apartado nos encontramos con viejos conocidos, como la morfosfera o la aracnosfera, pero también con notables novedades. La más importante es la inclusión de la barra de Aeion. Esta fuente de energía, que recargamos al derrotar enemigos, alimenta a gran parte de las nuevas habilidades. La primera que encontramos es un utilísimo escáner que revela qué estructuras de los escenarios podemos destruir para abrir-

nos camino. Por supuesto, habrá muchas más (y nosotros conseguimos varias), pero preferimos no arruinaros la sorpresa. Aunque, para pasmo, el que nos llevamos al ver al primer metroide...

Un entorno muy hostil

Como en el título original, derrotar a los 40 metroides repartidos por el mapeado es el objetivo principal. Y ya os adelantamos que no será un camino de rosas. Nosotros tuvimos tiempo de enfrentarnos a cuatro de estos colosales enemigos, y en todos ellos tuvimos que emplearnos a fondo. Aprender bien sus patrones de ataque y, en especial, dominar a fondo el contraataque fue nuestra mejor garantía, aunque nos hicieron sudar de lo lindo. Y es que en estos enfrentamientos, al igual que en el resto del juego, la dificultad está medida al milímetro. La sensación de reto es constante, pero sin llevarnos jamás en la frustración. Todo lo contrario, siempre que caíamos estábamos deseando volver a intentarlo pensando que "esta iba a ser la buena". ¡Un verdadero pique! Y lo que es mejor, también nos servía de excusa para deleitarnos de nuevo con el amplio nivel de detalle de los escenarios, descubriendo matices que habíamos pasado por alto la primera vez que los cruzamos. Y es que el trabajo que se han marcado Nintendo y MercurySteam en el plano técnico es intachable. La riqueza y diversidad de los entornos es brutal, los efectos son deslumbrantes y todo

40 METROIDES SE OCULTAN EN EL MAPEADO. NUESTRO OBJETIVO ES DERROTARLOS A TODOS. ¡Y NO SERÁ FÁCIL!

se mueve con una fluidez total. Una delicia para los sentidos a la que, además, acompaña una banda sonora a la altura. Se nota el mimo que se ha puesto en todos y cada uno de los apartados del juego. Se siente el amor por el juego original y el respeto extremo hacia él. Sí, es un remake y, a la vez, un título que a muchos les resultará totalmente nuevo. Pero de lo que no hay duda es de que es Metroid en estado puro, en su máxima esencia. Amigos, Samus ha vuelto.

amiibo

Samus Aran y Metroid son los dos nuevos amiibo que saldrán junto al juego. Si los utilizamos obtendremos varias recompensas, como una galería de arte (que se desbloqueará al finalizar la aventura) o FUSION, un modo que aumentará la dificultad. Los otros dos amiibo de Metroid (de la colección Super Smash Bros.) también serán compatibles con Samus Returns.

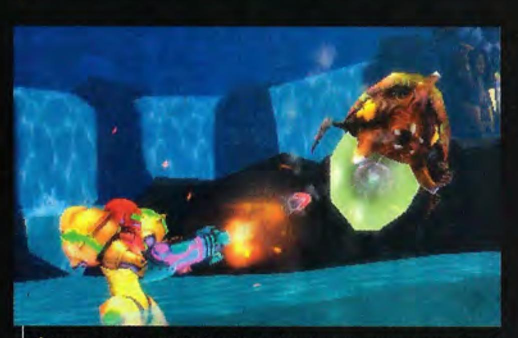


¡Combate!

Los enemigos son siempre muy numerosos y destacan por su amplia variedad. Por suerte, Samus cuenta con unas amplias capacidades de combate con las que machacar el punto débil de cada uno de ellos. Así es el nuevo sistema de combate de este Metroid.



Apuntar en cualquier dirección, y no sólo en ángulos de 45°, es una de las nuevas ventajas que ofrece este remake.



Los misiles son limitados y algo lentos, pero su poder de destrucción es bastante grande. Se usan muy a menudo.



El contraataque adquiere gran protagonismo. Hay que pulsar X en el momento justo para aturdir al enemigo.



Los enemigos finales son duros de roer y siempre nos obligan a combinar las tres acciones anteriores.



Todos quieren a Switch

Que Switch es la consola de moda lo sabemos todos... ¿Pero a alguien le extraña? Solo hay que echar un vistazo a los juegazos que llegarán de aquí a final de año para descubrir por qué está en boca de todo el mundo. ¡Y lo mejor de todo es que esto no ha hecho más que empezar!



La variedad de escenarios y situaciones será brutal. Mario recorrerá un montón de mundos diferentes en los que siempre tendrá que sacar su ingenio para conseguir avanzar.

Super Mario Odyssey

Mario conquistará Switch con la gorra

- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 27 DE OCTUBRE

Ya casi está con nosotros la aventura con la que Mario revolucionará de nuevo el género de las plataformas y, de paso, su propia saga. En esta ocasión, **al fontanero le acompañará Cappy**, una versión muy especial de su gorra (¡se le ha metido un fantasma!) que le otorgará un inmenso número de habilidades. Al lanzarla, podremos destruir obstáculos, crear un punto de apoyo, atacar o, lo más interesante, capturar todo tipo de personajes u objetos. Esto dará pie a innumerables posibilidades, que se integrarán perfectamente en la exploración de unos mundos muy variados, que irán desde una ciudad realista a parajes desérticos. En todos ellos, los saltos se combinarán con una exploración llena de puzles, en los que Cappy será la clave: tendremos que capturar a Bill Bala para volar o destruir obstáculos, nos moveremos por la electricidad, seremos un tótem que ve lo oculto, un pez que nada, una planta con largas patas... Vamos, que podremos interactuar con casi todo lo que no tenga casco o gorra... y será divertidísimo comprobar los efectos. Además, ¡con las monedas compraremos ropa para vestir a Mario! Lo dicho, se acerca un juego muy, muy grande.

LA GORRA CAPPY PERMITIRÁ A MARIO CAPTURAR A TODO TIPO DE PERSONAJES Y OBJETOS. ¡VA A DAR MUCHO JUEGO!

Cappy reaccionará con casi cualquier elemento que nos encontremos. Por ejemplo, hará que Mario sea capaz de convertirse en electricidad.





Tres tipos de niveles se alternarán en la nueva aventura 3D de Sonic. Desde luego, variedad no va a faltar...



Sonic Forces

El erizo siempre golpea tres veces

■ SEGA ■ PLATAFORMAS ■ DICIEMBRE

Sonic volverá a protagonizar un juego en 3D... ¡y lo hará por partida triple! Y es que su próxima aventura nos propondrá disfrutar de tres estilos de fases diferentes. En las primeras, protagonizadas por un espectacular Sonic moderno, la cámara se situará a la espalda del erizo y el ritmo será vertiginoso, con constantes saltos y loopings imposibles. Sonic clásico será el encargado de afrontar otro tipo niveles, que contarán con perspectiva lateral, y que recordarán a sus juegos clásicos para consolas de 16-bits. Por último, la mayor novedad serán otro tipo de fases, de corte más aventurero, y en las que manejaremos a un héroe totalmente personalizado. El sistema de creación de nuestro personaje ofrecerá posibilidades para todos los gustos, por lo que será posible adaptar el ritmo de la acción a nuestro estilo de juego. Parece que el erizo ha encontrado en Switch el lugar ideal para sus saltos... ¡y nosotros estamos encantados de que así sea!

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Los conejos más estrategas

■ UBISOFT ■ ESTRATEGIA ■ 29 DE AGOSTO

Solo los alocados Rabbids podían fusionar su universo con el de Mario para crear un juego de... ¡estrategia! Sí, porque el plato fuerte de este título serán unos combates por turnos tan movidos como tácticos. En ellos manejaremos siempre a un equipo de tres personajes, compuesto por personajes de Nintendo y Rabbids con distintas habilidades. Para ganar deberemos cumplir distintos objetivos, que irán desde acabar con todos los enemigos a llegar a una zona concreta del mapa. Las posibilidades de los combates serán enormes, y en cada turno deberemos aprovechar las ventajas de los escenarios (potenciadores, coberturas), así como las características de los miembros de nuestro equipo. Cada uno de ellos tendrá sus propios puntos fuertes y débiles, por lo que combinar sus virtudes será fundamental. ¡Suerte que podremos mejorar sus habilidades! Un prometedor modo cooperativo para dos jugadores pondrá la guinda a un título al que ya estamos deseando coger por las orejas. ●

LA ESTRATEGIA DE LOS COMBATES SERÁ MUY PROFUNDA. ¡QUE NO OS ENGAÑE SU ASPECTO!



Los combates se disputarán por turnos y en unos escenarios divididos en casillas. Elegir bien cada táctica será vital.



Mario y sus amigos de siempre se unirán a los Rabbids para formar un equipo de lo más peculiar. ¡Las risas estarán aseguradas!

Los escenarios estarán repletos de elementos con los que interactuar. ¡Pueden ser grandes aliados!

Las mejoras que podremos otorgar a los miembros de nuestro equipo serán tan numerosas como variadas.



Dragon Ball Xenoverse 2

■ BANDAI-NAMCO ■ LUCHA ■ 22 DE SEPTIEMBRE

¡Goku llega al fin a Switch! Y lo hace con un espectacular juego cargado de personajes, con una historia como ninguna otra, y modos exclusivos. Atentos al cooperativo para 6, a los combates cada uno con un Joy-Con, y al control por movimientos.



LEGO WORLDS

■ WARNER BROS. ■ AVENTURA ■ 8 DE SEPTIEMBRE

¿Os imagináis crear vuestros propios mundos de LEGO sin ninguna limitación? Pues así será la propuesta de este título, que incluirá un sinfín de piezas y herramientas para que podamos construir todo tipo de edificios, vehículos o animales en entornos muy variados. ¡El único freno será vuestra imaginación!



Pokkén Tournament DX

■ BANDAI-NAMCO ■ LUCHA ■ 22 DE SEPTIEMBRE

Esta versión mejorada del título de Wii U contará con 5 personajes nuevos: Darkrai, Scizor, Croagunk, Empoleon y Decidueye. Pero habrá más novedades, como una nueva pareja de criaturas de apoyo, Litten y Popplio, o un divertidísimo modo de batalla 3 vs 3.



Continuar la partida de la TV en la pantalla portátil (o al revés) será el fichaje estrella de esta versión de FIFA.



FIFA 18

El mejor fichaje de la temporada

■ EA ■ DEPORTIVO ■ 29 DE SEPTIEMBRE

Ya podéis salir a calentar, porque el fútbol del más alto nivel se disputará, muy pronto, en el mejor estadio posible: Nintendo Switch. Esta versión del simulador balompédico deslumbrará por el enorme realismo de sus partidos y por la gran calidad de sus gráficos. Por supuesto, y como es seña de identidad en la saga, tampoco faltarán a la cita una ingente cantidad de licencias oficiales. Todos los grandes jugadores, clubes, selecciones nacionales y competiciones más destacadas del mundo estarán presentes. ¡Incluidas las "cracks" del fútbol femenino! A este despliegue le acompañarán un montón de modos de juego, entre los que destacará el genial Ultimate Team, que nos permitirá crear y gestionar el equipo de nuestros sueños... en cualquier lugar. Y es que una de las principales ventajas de esta versión de FIFA serán sus opciones portátiles, gracias a las cuales podremos continuar un partido que iniciamos en TV (en resolución 1080 p) en la pantalla de Switch. ¡Y todo ello de forma totalmente instantánea!

Xenoblade Chronicles 2

Una aventura titánica

■ NINTENDO ■ ROL ■ 2017

La tercera entrega de esta genial saga se prepara para invadir nuestras Switch. La búsqueda de Elíseo, una especie de paraíso, será el eje principal sobre el que girará la aventura, que promete deleitarnos con una historia apasionante. Esta odisea llevará a sus protagonistas, Rex, un "Driver", y Pyra, una "Blade", a lanzarse a recorrer amplias regiones que se encontrarán... ¡a lomos de criaturas gigantes! Serán estos colosos, llamados Titanes, los que aportarán las mayores dosis de originalidad a este juego de rol, ya que cada uno de ellos contará con una ambientación distinta. ¡Pero habrá mucho más! A la exploración habrá que añadir emocionantes combates, en los que los lazos con los distintos "Blades" que encontremos nos otorgarán habilidades únicas. Unos gráficos que aprovecharán la potencia de Switch para dejarnos boquiabiertos pondrán el broche de oro a este esperadísimo juego.

SERÁ UNA AVENTURA ÉPICA Y ESPECTACULAR, QUE ADEMÁS NOS OFRECERÁ MUCHAS MÁS POSIBILIDADES QUE LAS ANTERIORES ENTREGAS DE LA SAGA.



Los gráficos destacarán por el tamaño de los escenarios y por el diseño de los personajes. ¡Todo lucirá de manera espectacular!



Los combates tendrán mucha acción, pero en ellos también habrá cabida para la estrategia. ¡Volverán las Artes de Batalla!

Pyra será la primera Blade en acompañar Rex. Le otorgará el poder del fuego en combate... ¡y una gran amistad!



NBA 2K18

■ 2K SPORTS ■ DEPORTIVO ■ 19 DE SEPTIEMBRE

La nueva entrega del, para muchos, mejor simulador de baloncesto lucirá increíble en Switch. El realismo en la cancha será total, y la obsesión por representar cada detalle de este deporte nos hará sentir dentro de una retransmisión de la NBA. Si os gusta el basket, marcadle muy de cerca, porque todo apunta a que va a sorprender.



Rime

■ TEQUILA WORKS ■ AVENTURA ■ 17 DE NOVIEMBRE

Los españoles de Tequila Works convertirán a Switch en el mejor lienzo para Rime. Su increíble apartado artístico, inspirado en pintores como Sorolla o Dalí, lucirá como nunca en la nueva consola de Nintendo. En ella viviremos la mágica aventura de un niño que tendrá que explorar y superar muchos puzles para descubrir una historia inolvidable.



LEGO Marvel Super Heroes 2

■ WARNER BROS. ■ AVENTURA ■ 14 DE NOVIEMBRE

Esta continuación traerá a muchos personajes nuevos, como Los Guardianes de la Galaxia. Con ellos viviremos una aventura "made in LEGO", o lo que es lo mismo, con toneladas de exploración, puzles y muchas risas. ¡Y ahora podremos manejar el tiempo a voluntad!

Gran ESPECIAL NÚMERO

REVISTA OFICIAL NINTENDO

Para celebrar nuestro número 300 muchas compañías nos han hecho todos estos regalos que queremos sortear entre vosotros. ¿A que son una pasada? ¡Pues a participar!



YO-KAI WATCH: figura con medalla Yo-motion

Hasbro 8,50 € (unidad)

HASBRO NOS REGALA estas divertidas figuras coleccionables que harán las delicias de los fans de la saga.



ARMS

Nintendo 59,99 €

UN GOLPE GANADOR para tu Switch. Nintendo nos envía tres copias de este original juego de lucha para que tus Joy-Con no tengan ni un respiro.



Pack 3 peluches con sonido

EXCLUSIVA GAME

GAME 12,95 € (unidad)

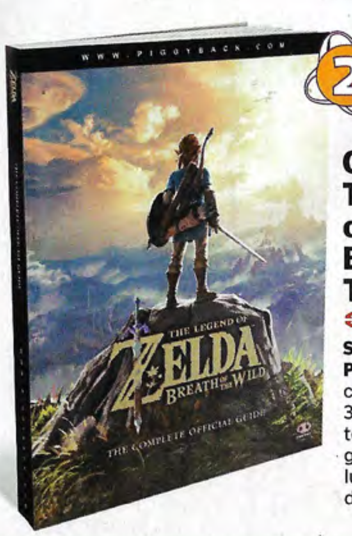
ESTOS SUAVES PELUCHES sólo están disponibles en GAME y, además de ser una "cucada", emiten su sonido característico cuando los golpeamos.



LEGO City Undercover Switch + sets figuras LEGO

Warner 59,99 €

MÓNTATE TU PROPIA AVENTURA policíaca, explorando un mundo abierto creado con bloques de LEGO. Para celebrar la ocasión, Warner nos regala figuras LEGO... ¡además del juego!



Guía Oficial The Legend of Zelda: Breath of The Wild

Koch 19,99 €

SI ANDAS PERDIDO POR HYRULE, está completísima guía de 352 páginas, con montones de mapas e imágenes, te vendrá de lujo. Regalo especial de Koch Media.

Bazar 300



Nintendo Switch

➲Nintendo ➲329,95 €

NINTENDO NOS REGALA, para esta celebración tan especial, una Nintendo Switch, la consola más deseada del momento y un alarde técnico. La que nos permite jugar como, donde y cuando queramos: en la tele, en la calle, en el coche... Si todavía nos has conseguido hacerte con la tuya, aprovecha esta ocasión y participa .



New Nintendo 3DS XL Edición Limitada Solgaleo y Lunala

➲Nintendo ➲199,95 €

ATENTOS TODOS LOS AMANTES DE POKÉMON. Esta preciosa edición está prácticamente agotada, pero Nintendo nos ha cedido una unidad para que algún afortunado tenga la ocasión de disfrutar, tanto de las ventajas de New Nintendo 3DS XL, como del precioso diseño de esta edición coleccionista.



Nintendo Classic Mini: Super Nintendo

➲Nintendo ➲79,95 €
29 de septiembre

¡EL CEREBRO DE LA BESTIA EN TU MANO! Aunque aún no está a la venta, Nintendo nos ha prometido guardarnos una unidad para que uno de vosotros disfruté de los 21 de los juegos clásicos que incluye... y que hicieron historia hace más de dos décadas, allá por la era de las 16 bits.



YO-KAI WATCH 2: Carnánimas

➲Nintendo ➲39,95 €

LOS YO-KAI ESTÁN DE VUELTA. No te pierdas el fenómeno. Es el mayor éxito actual de 3DS en Japón... ¡y también en España!



Pokémon Luna

➲Nintendo ➲39,95 €

PREPARA TU POKÉDEX y disponte a recorrer la nueva región de Alola capturando nuevos y espectaculares Pokémon.



Pokémon Sol

➲Nintendo ➲39,95 €

TAMBIÉN SOLGAEO se ha unido al bazar. ¡No iba a ser menos! La última generación Pokémon está en nuestras manos.



Cursed Castilla EX

➲Abylight ➲11,99 €

UN ARCADE COMO LOS DE ANTES y hecho en España. Divertidísimo, exigente y muy recomendable. Disponible en la eShop.



Fundas 3DS Pokémon Sol y Luna

➲BigBen ➲14,95 €

LA FUNDA OFICIAL PARA 3DS de Pokémon. Nos permitirá llevar bien protegida nuestra consola... y además demostrar nuestra pasión por la saga.



Splatoon 2

➲Nintendo ➲59,95 €

¡LOS INKLINGS HAN VUELTO! Y se han reunido en un juegazo que te tendrá horas pegado al online, disparando tinta por doquier.



Mario Kart 8 Deluxe

➲Nintendo ➲59,95 €

EL MEJOR ARCADE DE CARRERAS llega a Switch con su edición más grande y completa.



Manga Pokémon

(4 tomos)

➲Norma Editorial
➲12,95 € (unidad)

LOS 4 PRIMEROS TOMOS de la colección. Los dos primeros corresponden a Rojo, Verde y Azul, y los siguientes a Amarillo. Gentileza de Norma Editorial.



Medallas YO-KAI WATCH

➲HASBRO
➲3,50 € (lote de tres)

IDEALES PARA COLECCIONAR, jugar con el reloj Yo-kai, y escanear con la app Yo-kai Watch. Hay más de 100 distintas.

YO-KAI WATCH: Modelo Cero

➲Hasbro ➲37,99 €

EL MODELO CERO incorpora tecnología Yo-Motion y, al introducir una medalla, proyecta una animación del Yo-kai, con sonidos, frases y hasta música. Incluye dos medallas de serie.





Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia. Edición Limitada

➲Nintendo ➲79,95 €

UNA EDICIÓN DE LUJO para los amantes de este RPG táctico que incluye dos amiibo, CD de la BSO, libro de ilustraciones e insignias pixeladas metálicas.





Dragon Ball Xenoverse 2

Bandai Namco 59,95 €

DISFRUTA DEL UNIVERSO DRAGON BALL como nunca. Es más inmersivo que nunca, con la creación de nuestro propio guerrero, y además incluye modos exclusivos.

Lote amiibo Animal Crossing

(Totakeke, Canela, Tom Nook)

Nintendo 12,95 € (unidad)*

LOS AMIIBO SON UNA FUENTE DE DIVERSIÓN, pero además son figuras preciosas. Este pack quedará de lujo en tu estantería... y animará tu Animal Crossing amiibo Festival.





Imanes y chapas Skylanders

No están a venta
Activision

PARA LUCIR tu pasión por Skylanders, Activision nos regala estas chapas e imanes de varios modelos.



Kid Icarus Uprising

(Soporte para 3DS incluido)

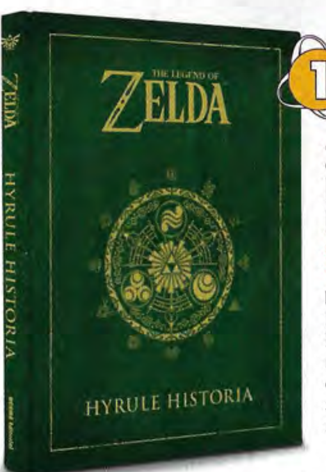
Nintendo 29,95 €

UNA DE LAS SAGAS con más solera se lució en 3DS con este shooter 3D, continuación del juego original de NES. ¡Y con soporte para 3DS!

Skylanders Imaginators

Activision 59,95 €

CREA TU PROPIO SKYLANDER con la última edición del juego para Switch. El Starter Pack incluye el juego, dos Skylanders Senseis, y un Cristal de Creación.



Zelda: Hyrule Historia

Norma Editorial
29,95 €

IMPRESCINDIBLE libro sobre la saga hasta el penúltimo juego. Aquí se detalla la misteriosa cronología... y muchísimo más.



Lote amiibo de Lana:

Yoshi y Poochy
Nintendo
16,95 € (unidad)

LOS AMIIBO "LANUDOS", en un pack que os ofrece Nintendo para unirse a la celebración. Los tres colores de Yoshi y el entrañable Poochy.



YO-KAI WATCH: El nuevo Yo-kai Watch

Planeta Junior 8,95 €

UNA HISTORIA basada en Yo-kai Watch, que nos cuenta las aventuras de Nathan en busca del nuevo reloj.



Monopoly Nintendo



GAME 34,95 €

EL CLÁSICO MONOPOLY, pero personalizado con los personajes y juegos del universo Nintendo. Atento, que sólo puedes conseguirlo aquí o en GAME.



YO-KAI WATCH: figuras electrónicas

Hasbro 29,95 €

SIMPÁTICAS FIGURAS de tus Yo-Kai favoritos, con luz y sonido. Hay muchos modelos y Hasbro nos cede tres.





Metroid: Samus Returns

Nintendo 44,95 €

SAMUS REGRESA POR TODO LO ALTO con un espectacular remake de la aventura de 1992. Uno de los éxitos seguros de este año.

New Super Mario Bros. 2

Nintendo 44,95 €

MARIO NO PODÍA faltar en esta celebración, y aquí tenéis una de sus mejores aventuras para 3DS.






Manga YO-KAI WATCH Colección

(5 tomos)

Norma Editorial
7,95 € (unidad)

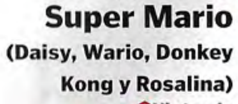
LOS 5 TOMOS DEL MANGA DE YO-KAI, cedidos por Norma Editorial para que los fans de la saga profundicen en la historia.



The Legend of Zelda: Breath of The Wild

Nintendo 64,95 €

¿NECESITA PRESENTACIÓN? El mejor y más espectacular juego de Switch... ¡Y de la historia!




Lote amiibo Super Mario

(Daisy, Wario, Donkey Kong y Rosalina)

Nintendo
12,95 € (unidad)

LOS AMiiBO DE MARIO, además de ser muy útiles en los juegos, lucen de maravilla en cualquier estantería. Aquí tienes un buen pack de figuras.



YO-KAI WATCH: Álbum Medallium

Hasbro 22,99 €

PARA TENER TUS MEDALLAS YO-KAI bien guarditas y ordenadas. Incluye una página de tribu, hojas plastificadas, una hoja de pegatinas y una medalla exclusiva nueva.



Super Bomberman R + Gorros Super Bomberman R

Konami 44,95 €

EL CLÁSICO BOMBERMAN se estrena en Switch con un arcade que explota al máximo (y nunca mejor dicho) el multijugador de la consola. ¡Y Konami nos regala este gorro!

YO-KAI WATCH: La guía oficial

Planeta Junior 11,95 €

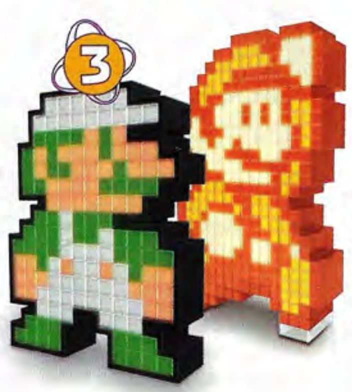
DESCÚBRELO TODO sobre los Yo-kai: las diferentes tribus, los poderes de cada Yo-kai, las medallas, los tipos y versiones...



Guía Oficial Pokémon Sol y Luna

Koch Media
19,95 €

LA GUÍA DEFINITIVA DE ALOLA. 368 páginas con todo lo que necesitas en tu viaje: ubicación de los pokémon, mapa, listas de movimientos...



Pixel Pals

EXCLUSIVA GAME

GAME 14,95 €

VERSIONES PIXELADAS de personajes de Nintendo, que son originales lámparas con retro-iluminación LED. Dan una luz suave y discreta... ¡y molan!



Harvest Moon. El Pueblo del Árbol Celeste

Koch Media 34,95 €

¡CONVIÉRTETE EN GRANJERO! Descubre nuevos cultivos, cuida animales, relaciónate con vecinos...



Pack YO-KAI WATCH Fire (mochila + neceser)

Sport Tandem 49,99 € (mochila) y 12,95 € (neceser)

SPORT TANDEM NOS PRESENTA esta mochila de doble cuerpo, fabricada con materiales de alta calidad y con candado. La acompaña de un neceser en el que nos va a caber de todo.



Dragon Ball Fusions (caja metálica)

Bandai Namco 39,95 €

ESTA EDICIÓN LIMITADA contiene una preciosa caja metálica. Además, el juego es una pasada: podemos fusionar a más de 100 personajes de DB.



LEGO Worlds

Warner 34,95 €

CONSTRUYE TODO LO QUE PUEDAS IMAGINAR con este sandbox estilo Minecraft, pero creado con piezas de LEGO. Se pone a la venta en septiembre.




YO-KAI WATCH: pegatinas y actividades

Planeta Jr. 9,95 €

UN MONTÓN DE ACTIVIDADES, y más de 400 pegatinas, para que los peques se lo pasen en grande con los Yo-kai.

YO-KAI WATCH: el irresistible Kyubi

Planeta Junior 6,95 €

PARA QUE LOS PEQUES se inicien en la lectura, nada mejor que proponerles una historia que les guste. La de Yo-Kai Kyubi, por ejemplo.





The Binding of Isaac: Afterbirth+

Avance 34,95 €

ESTE GENIAL INDIE llega, gracias a Avance Discos, con una edición física que incluye pegatinas y un manual estilo retro. ¡No te lo pierdas!



Cars 3: Hacia la Victoria (Switch) + mochila y matrícula

Warner 59,95 €

WARNER NOS REGALA, además de este divertido, largo y variado arcade de carreras, una mochila y una matrícula exclusivas. ¡Para ser el más molón!



Puyo Puyo Tetris

Koch Media 34,95 €

UN GENIAL JUEGO DE PUZLES que mezcla los dos exponentes más destacados del género. Divertidísimo.



Lote amiibo Smash Bros. (Rey Dedede y Greninja)

Nintendo 12,95 € (unidad)

UN PAR DE AMIIBO MÁS por si te faltan para completar tu colección. La verdad es que los amiibo son como los amigos, ¡nunca sobran!





Animal Crossing New Leaf: Welcome amiibo

Nintendo 34,95 €

MÚDATE A UN PUEBLO nuevo y vive una vida a tu aire. ¡No serás capaz de dejar de jugar!



Pack de inicio 3DS Pokémon Sol y Luna

BigBen 34,95€

TEN TU CONSOLA A SALVO, ¡y además con mucho estilo! Gracias a este pack gentileza de BigBen que incluye bolsa de transporte, 2 estuches de juegos, un stylus, dos protectores de pantalla, gamuza...



Mario + Rabbids Kingdom Battle

Ubisoft 59,95 €

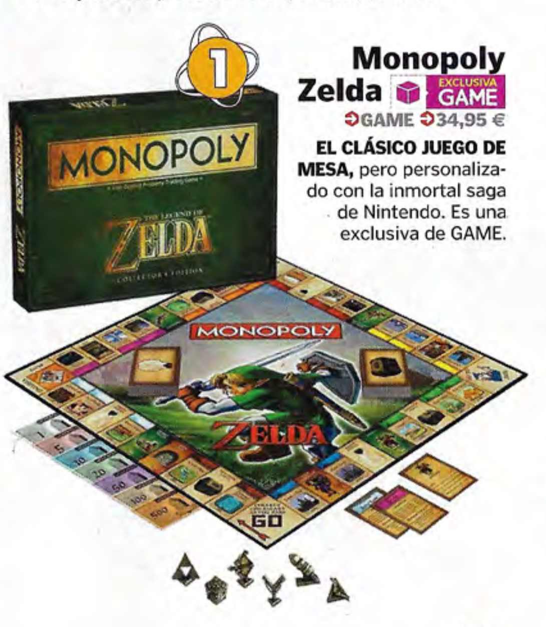
LOS MUNDOS DE MARIO Y LOS RABBIDS chocan, y el resultado es un gran RPG táctico con todo el humor y el carisma de sus protagonistas. ¡Y mirad qué cosas tan chulas nos regala Ubisoft para celebrarlo!



YO-KAI WATCH 2: Fantaesqueletos

Nintendo 34,95 €

ACOMPAÑA A NATHAN en la otra edición del poularísimo YO-KAI WATCH 2. ¡Aventuraza!



Monopoly Zelda

EXCLUSIVA GAME

GAME 34,95 €

EL CLÁSICO JUEGO DE MESA, pero personalizado con la inmortal saga de Nintendo. Es una exclusiva de GAME.



Páginas Álbum Medallium

Hasbro 9,95 € (pack de tres)

IDEALES PARA GUARDAR TUS MEDALLAS y ampliar el álbum. Además, incluye una medalla y pegatinas.



Final Fantasy Explores

Koch Media 24,95 €

ROL Y ACCIÓN para hasta 4 jugadores, con todo la magia de la saga Final Fantasy.



Pack YO-KAI WATCH Team

(estuche + cartera)

Sport Tandem 21 € (cartera) 22,95 € (estuche)

UNA BONITA CARTERA oficial de YO-KAI WATCH y acompañada de estuche lleno de bolsillos para guardarlo todo, todo.



Disgaea 5 Complete

Bandai Namco 54,95 €

LA EDICIÓN DE SWITCH incluye el juego original y todo el DLC disponible, ofreciéndonos horas y horas de rol.



Hey! PIKMIN

Nintendo 34,95 €

EL CAPITÁN OLIMAR se estrena en 3DS con una aventura en 2D, con todo el encanto de la saga.



RPG Maker FES

Bandai Namco 34,95 €

CREA TU PROPIO juego de rol, personalizándolo todo con herramientas muy sencillas.

Los Lotes



Hemos repartido todos los premios que habéis visto en siete lotes. ¡Uno de ellos es espectacular! De entre todos los cupones recibidos se seleccionarán aleatoriamente siete. ¡Cruza los dedos para llevarte el Primer Premio! ¡Que haya mucha suerte!

PRIMER PREMIO

- Animal Crossing New Leaf: Welcome amiibo
- ARMS
- Cars 3: Hacia la Victoria Switch + Mochila + Matrícula
- Disgaea 5
- Dragon Ball Fusions (caja metálica)
- Dragon Ball Xenoverse 2
- Final Fantasy Explores
- Fire Emblem Echoes Edición Limitada
- Guía Oficial Pokémon Sol y Luna
- Guía Oficial Zelda: Breath of The Wild
- Harvest Moon: EL pueblo del árbol celeste
- Hey! Pikmin
- The Legend of Zelda. Hyrule Historia
- Kid Icarus Uprising + soporte para 3DS
- LEGO City Undercover Switch + sets figuras LEGO
- LEGO Worlds Switch
- Lote amiibos de Lana: Yoshi y Poochy (4 amiibos)
- Lote amiibos Smash Bros. (Rey Dedede, Greninja)
- Lote amiibos Super Mario (Daisy, Wario, Donkey Kong, Rosalina)
- Maldita Castilla EX
- Manga Pokémon (4 tomos)
- Manga Yo-Kai Watch Colección (5 tomos)
- Mario Kart 8 Deluxe
- Mario Rabbids Kingdom Battle + Pegatinas + Gorra + Camiseta
- Medallas Yo-Kai Watch (6)
- Metroid Samus Returns
- Monopoly Zelda (exclusivo GAME)
- New Nintendo 3DS XL Edición Limitada Solgaleo y Lunala
- New Super Mario Bros 2
- Nintendo Switch
- Pixel Pals (Exclusivo GAME)
- Pack YO-KAI WATCH Fire (mochila + neceser)
- Pack 3 peluches con sonido (Exclusivos GAME)
- Pack de inicio Nintendo 3DS Pokémon Sol y Luna
- Páginas Álbum Medallium (pack 3)
- Pokémon Luna
- Pokémon Sol
- Puyo Puyo Tetris
- RPG Maker FES
- Skylanders Imaginators + Chapas + Imanes
- Splatoon 2
- Super Bomberman R + Gorro
- Nintendo Classic Mini: Super Nintendo
- The Binding of Isaac: Afterbirth +
- YO-KAI WATCH 2: Carnánimas
- Yo-Kai Watch Modelo Cero
- Yo-Kai Watch: Álbum Medallium
- Yo-Kai Watch: el irresistible Kyubi
- Yo-Kai Watch: figura con medalla Yo-motion
- Yo-Kai Watch: figuras electrónicas
- Yo-Kai Watch: pegatinas y actividades
- Yo-kai Watch. El nuevo Yo-kai
- Yo-kai Watch. La guía oficial
- Zelda: Breath of The Wild

1 LOTE A

- Cars 3: Hacia la Victoria Switch + Mochila + Matrícula
- Guía Oficial Zelda: Breath of The Wild
- LEGO City Undercover Switch + sets figuras LEGO
- Mario Kart 8 Deluxe
- Mario Rabbids Kingdom Battle + Pegatinas + Gorra + Camiseta
- Lote amiibos Animal Crossing (Totakeke, Canela, Tom Nook)
- Medallas Yo-Kai Watch (3)
- Página Álbum Medallium (pack 3)
- Pack YO-KAI WATCH Team (estuche+cartera)
- Puyo Puyo Tetris
- Skylanders Imaginators + chapas + imanes
- Splatoon 2
- Super Bomberman R + Gorro
- The Binding of Isaac: Afterbirth +
- YO-KAI WATCH 2: Carnánimas
- Yo-Kai Watch: figura con medalla Yo-motion (2)
- Zelda: Breath of The Wild

1 LOTE B

- Cars 3: Hacia la Victoria Switch + mochila + Matrícula
- Guía Oficial Pokémon Sol y Luna
- LEGO City Undercover Switch + sets figuras LEGO
- Mario Kart 8 Deluxe
- Mario Rabbids Kingdom Battle + Pegatinas + Gorra + Camiseta
- Medallas Yo-Kai Watch (3)
- Monopoly Nintendo (Exclusivo GAME)
- Pack de inicio Nintendo 3DS Pokémon Sol y Luna
- Pack imanes + Chapas Skylanders
- Pokémon Luna
- Puyo Puyo Tetris
- Skylanders Imaginators
- Splatoon 2
- Super Bomberman R + Gorro
- The Binding of Isaac: Afterbirth +
- Yo-Kai Watch: figura con medalla Yo-motion
- Zelda: Breath of The Wild

2 LOTES C

- Animal Crossing New Leaf: Welcome amiibo
- Fire Emblem Echoes Edición Limitada
- Funda Nintendo 3DS Pokémon Sol y Luna
- Harvest Moon: EL pueblo del árbol celeste
- Kid Icarus Uprising + soporte para 3DS
- Maldita Castilla EX
- Manga Pokémon (4 tomos)
- Manga Yo-Kai Watch Colección (5 tomos)
- Medallas Yo-Kai Watch (3)
- Metroid Samus Returns
- Pack imanes + Chapas Skylanders
- Pixel Pals (Exclusivo GAME)
- Pokémon Sol
- YO-KAI WATCH 2: Fantaesqueletos
- Yo-Kai Watch Modelo Cero
- Yo-Kai Watch: Álbum Medallium (2)
- Yo-Kai Watch: figura con medalla Yo-motion
- Yo-Kai Watch: pegatinas y actividades
- Yo-kai Watch. La guía oficial

2 LOTES D

- ARMS
- Final Fantasy Explores
- Hey! Pikmin
- LEGO Worlds Switch
- Maldita Castilla EX
- Medallas Yo-Kai Watch (3)
- New Super Mario Bros 2
- Pack imanes + Chapas Skylanders
- Página Álbum Medallium (pack 3)
- Yo-Kai Watch: el irresistible Kyubi
- Yo-Kai Watch: figura con medalla Yo-motion
- Yo-Kai Watch: figuras electrónicas
- Yo-kai Watch. El nuevo Yo-kai Watch

INSTRUCCIONES PARA PARTICIPAR

Celebramos el lanzamiento del número 300 de Revista Oficial con un sorteo muy especial cargado de premios muy nintenderos. Para participar y llevarte el Gran Premio o uno de los otros lotes, sólo tienes que rellenar con tus datos el cupón. Recórtalo de la revista (no valen fotocopias, PDF impresos, ni escaneos), mételo en un sobre, ponle un sello, busca un buzón de correos (son esos monolitos amarillos de los que ya nadie se acuerda) y envíanos tu carta a la dirección que te indicamos. Una mano inocente elegirá a los 7 ganadores entre todas las cartas que recibamos antes del 29 de septiembre de 2017. Publicaremos la lista completa de ganadores en el número 302 de Revista Oficial Nintendo, y en la web hobbyconsolas.com a partir de octubre.

Dirección de envío

Concurso Número 300
REVISTA OFICIAL NINTENDO, Axel Springer España
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta, 28035, Madrid.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Concurso Número 300

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

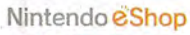
POBLACIÓN .... PROVINCIA ....

CÓD. POSTAL ....

TELÉFONO .... EMAIL ....

Te informamos de que tus datos personales formarán parte de un fichero cuyo responsable es Axel Springer España, S. A., domiciliada en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, siendo ésta la destinataria final de la información, cuya finalidad es gestionar tu solicitud y/o participación, y enviarte información comercial que creemos puede ser de tu interés. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote a la dirección de Axel Springer España, S. A.

Nintendo eShop







Género **Plataformas**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1-2**
Precio **19,99 €**
www.nintendo.es



Así sí, Sonic
Por fin tenemos entre manos un juego de Sonic a la altura del personaje. Es rápido, lleno de secretos, con un arte fantástico, gran variedad de escenarios y modo cooperativo. Sonic vuelve a estar en plena forma.

Sonic Mania

Sonic... ¡qué gusto da verte así!

Este famoso erizo azul marcó una época en el género de las plataformas durante la generación de los 16 bits. ¡Era el gran rival de Super Mario! El paso a las 3D no le sentó bien pero, de la mano del australiano Christian Whitehead, Sonic vuelve a Switch en mejor forma que nuca.

Vuelta a las raíces

Sonic, Tails y Knuckles (todos personajes controlables) descansan tranquilamente hasta que Robotnik y sus esbirros raptan a los animales del bosque y roban las Esmeraldas del Caos. ¿Os suena? Sencillo trasfondo para una aventura de plataformas en 2D que, con infinidad de caminos para llegar a las metas, nos invita recorrer **24 niveles distribuidos en 12 fases diferentes**: 8 ambientadas en zonas de juegos anteriores, y otras 4 nuevas. Las más clásicas, como Greenhill, Oil Ocean o Chemical Plant, tienen nuevas zonas para aprovechar las habilidades de los personajes, que esta vez son más variadas que nunca. De hecho, según a quién controlemos, podremos completar los niveles de formas bien distintas. La capacidad de trepar de Knuckles, el vuelo de Tails, y, sobre todo, la clásica velocidad de Sonic, se ponen a prueba en 10 minutos de límite para superar cada frenético nivel. Eso sí, el reto estará más bien en descubrir caminos y acumular anillos, porque es fácil completar los niveles. El sistema es el de siempre: un golpe nos hace perder los anillos y, si nos hieren



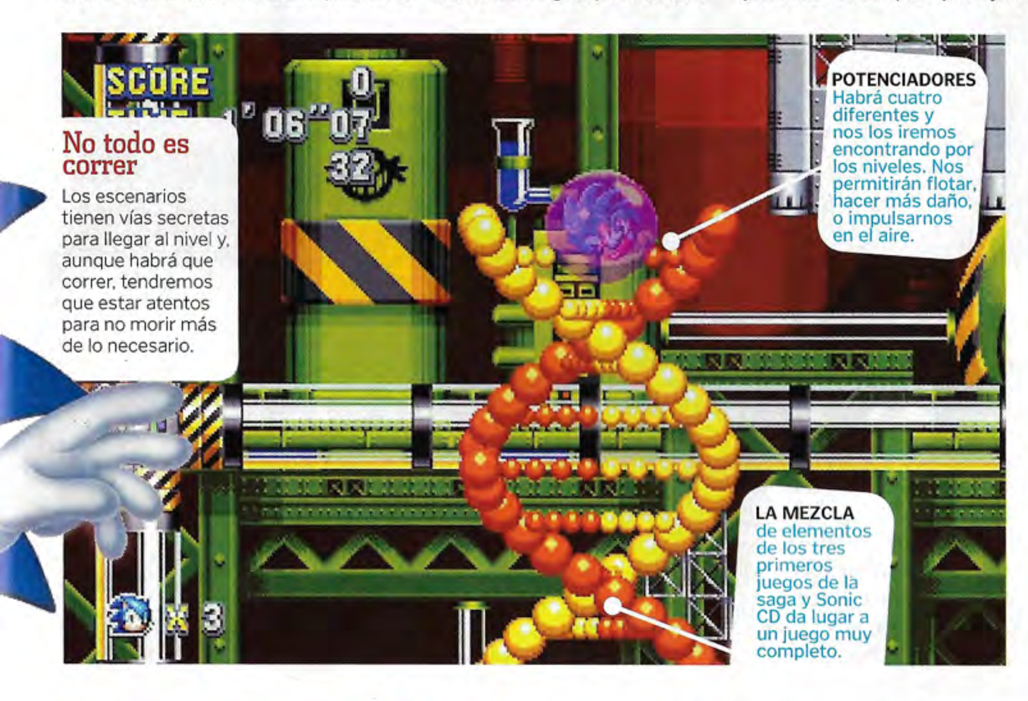
Guiños por doquier
Desde el Club Spin Ages (SEGA, leído al revés) hasta carteles de "se busca" sobre personajes clásicos de la saga. El juego está plagado de autoreferencias y homenajes a mitos de la compañía como el legendario Streets of Rage.



Podremos configurar la imagen desde el menú para mostrar diferentes efectos. Desde un modo nítido hasta uno que emula la salida de las antiguas pantallas CRT.



El cooperativo con Sonic y Tails está bien ejecutado. El segundo jugador se podrá unir cuando quiera para ayudar a Sonic a planear y a luchar contra los jefes.



No todo es correr

Los escenarios tienen vías secretas para llegar al nivel y, aunque habrá que correr, tendremos que estar atentos para no morir más de lo necesario.

Bonus para Super Sonic

En ciertos puntos de los niveles nos encontraremos lugares que nos darán acceso a las míticas fases de bonificación. Hay dos diferentes: el clásico laberinto de bolas rojas y azules, donde tenemos que avanzar sólo cogiendo las segundas; y un minijuego al estilo de los de carreras en 3D. En éste, tendremos que correr atrapando anillos y pelotas, además de intentar coger la Esmeralda del Caos que lleva una especie de ovni. Son divertidas.



Las 7 Esmeraldas del Caos nos permitirán desbloquear al súper erizo.

UNA DULCE VUELTA AL PASADO, GRACIAS A UN APARTADO ARTÍSTICO MAGNÍFICO Y A UNA JUGABILIDAD A PRUEBA DE BOMBAS.

sin ninguno, perderemos una vida. Los que sí tienen su aquél son los enemigos finales, y hay más de 20. Para acabar con ellos, ¡qué mejor que pedir ayuda a un amigo! Pásale un Joy-Con y listo. Facilísimo.

Nostalgia sin complejos

Sonic fue un juego adelantado a su época, algo que esta entrega deja bastante claro. **La jugabilidad es impecable**, como también lo es el estilo artístico, que emula y mejora lo visto en Mega Drive. Los escenarios y personajes pixelados se ambientan con una banda sonora "chiptune" súper pegadiza, los niveles están cargados de detalles (y de referencias a los 90) y las animaciones del erizo y sus amigos son una auténtica delicia.

Sonic ha entrenado duro y está como nunca. Los fans del erizo estarán encantados con la riqueza jugable que ofrece Sonic Mania, y las generaciones que no conocieran las bondades de este rapidísimo plataformas **descubrirán al Sonic más puro en, posiblemente, su mejor juego.**

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Una joya visual y de diseño de niveles, si te mola el "pixelaco".

Diversión ★★★★
Muchas formas de pasarse cada nivel y con cooperativo.

Sonido ★★★★
Una vuelta al pasado, con melodías realmente pegadizas.

Duración ★★★
Unas 4-5 horas, dependiendo de la habilidad, pero muy rejugable.

Una delicia en casi todos los sentidos. Jugabilidad sólida y un arte impresionante.

En cooperativo hay alguna caída de rendimiento y se echan en falta algunos bonus.

Nuestra opinión

Sonic, en su salsa... mucho tiempo después.

Sin medias tintas, estamos ante uno de los mejores juegos de plataformas 2D de Sonic (y veremos si de la historia). Variedad de niveles, cooperativo, diversión a raudales y un deleite audiovisual.

Te gustará...

Más que... Slime-San

Más que... Hey! PIKMIN

Total

92

EL DATO
10 juegazos míticos, marca de la casa, más la reedición del Pacman Vs. de Gamecube.





Lanzamiento: 1982
Jugadores: 1-(2)
Rango: 3.958
Rotar 90 grados
Clasificaciones
Opciones
Aceptar
Volver

Nintendo eShop



Descargas Switch

12

Género **Arcade**
Compañía **Bandai-Namco**
Jugadores **1-4**
Precio **29,99 €**
bandainamcoent.es



Lo mejor de la gran factoría
El catálogo de Namco es muy extenso, y esta selección es un buen ejemplo de su historia. Aunque nos falten varios clásicos, los 11 juegos incluidos son indispensables en la colección de cualquier jugón.

Namco Museum

Transforma tu Switch en un salón recreativo.

Si siempre has tenido curiosidad por jugar a los primeros videojuegos, los que crearon la actual industria, estás de suerte, porque este recopilatorio de clásicos de Namco, una de las compañías más importantes, es una gran muestra de su eterno legado.

¡Esos cinco duros!

Se acabó lo de echar monedas a diestro y siniestro. **Tenemos 11 juegazos con los que disfrutar horas**, exprimir puntuaciones y picarnos con los amigos en partidas a dos jugadores... o cuatro, en Pacman Vs. Junto a éste, una decena de arcades pertenecientes a la década de los 80 e inicios de los 90. Lo mejor es hacer un repaso rápido para ver todo lo que tenemos ante nosotros. Empezamos con los míticos Pacman y Galaga, dos piedras angulares de Namco: uno es el arcade por excelencia, y el otro uno de los mejores matamarcianos de la historia. Luego tenemos todo esto: el divertido Dig Dug, en el que manejamos a un minero que debe acabar con todos los enemigos de la pantalla; The Tower of Druaga, una de las primeras recreativas de fantasía heroica en vista cenital; Sky Kid, un desafiante shooter de aviones en horizontal; Rolling Thunder 1 y 2, dos juegos de acción de disparos laterales; Galaga 88, un remake del original con mejores gráficos y dinámicas; y Tank Force, la versión original de Battle City, un adictivo juego de tanques en el que defendemos las posiciones acabando con todas las oleadas de ene-

Splatterhouse
Es uno de los juegos que más alegría nos ha dado ver en este recopilatorio. Fue un auténtico bombazo en su momento por sus impactantes escenas "gore" y enormes gráficos en pantalla. Una auténtica gozada que llega ahora a Switch.

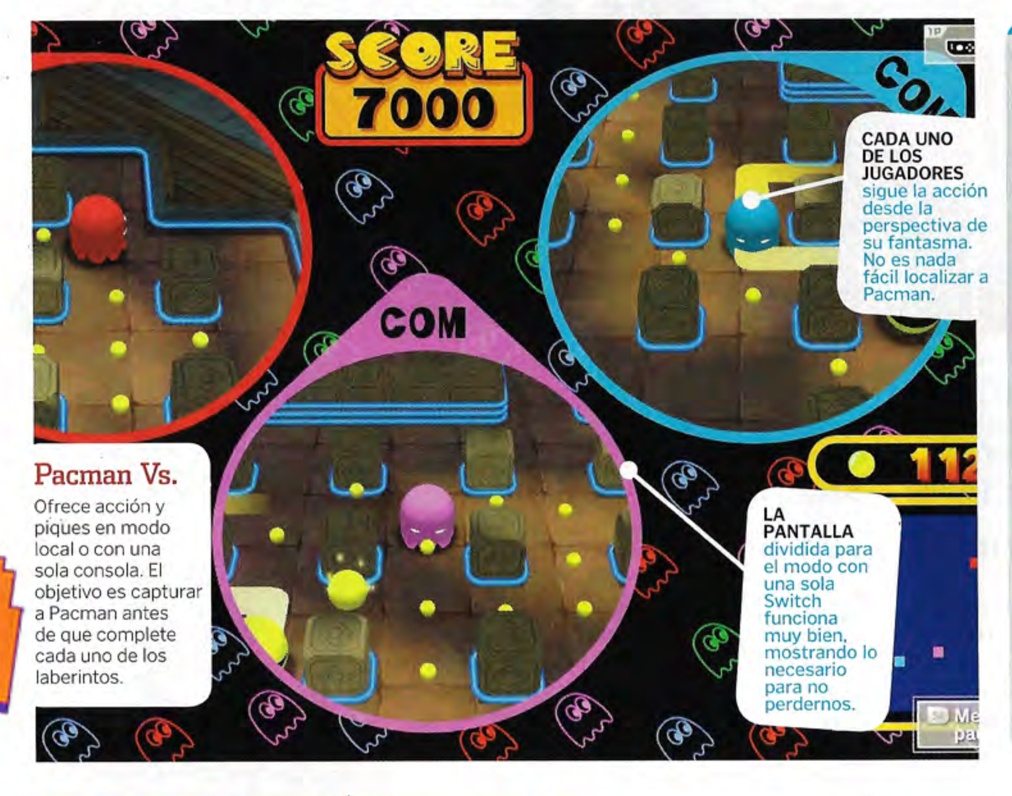




Galaga es uno de los mejores matamarcianos de la historia, por delante de Space Invaders. Su velocidad pondrá tus reflejos a prueba... ¡Y salió en los Vengadores!



Los juegos se muestran en 16:9 en la tele, con un marco que emula el mueble de la recreativa, o en vertical en nuestra Switch, a pantalla completa según el juego.



Pacman Vs.

Ofrece acción y piques en modo local o con una sola consola. El objetivo es capturar a Pacman antes de que complete cada uno de los laberintos.

Para todos los gustos

Si te van los arcades de visión cenital, tienes unos cuantos juegos que siguen el esquema de los matamarcianos de toda la vida. Si eres más de acción lateral, tienes otro buen puñado con los que disfrutar. Todos van a poner al límite tu destreza como jugador gracias a su ajustada y adictiva dificultad. ¡Que era otra época!





Los gráficos, aunque han quedado desfasados, siguen siendo resultones.

HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS. TODAS SUS PROPUESTAS SIGUEN VIGENTES GRACIAS A SUS ORIGINALES Y SENCILLAS MECÁNICAS.

migos. Mención aparte merece el polémico y divertido Splatterhouse, arcade de mamporros en el que controlamos a un primo lejano de Jason de Viernes 13. Todos estos juegos incluyen, además, **un modo desafío** que propone misiones especiales de 3 minutos para batir records, luego comparables con los de jugadores de todo mundo. Pero aún hay más...

Un Pacman "de la casa"

Pacman Vs. fue lanzado en GameCube en 2003... ¡y **desarrollado por el mismísimo Miyamoto**! Esta versión está pensada para cuatro jugadores en local, o tres en una sola consola, y se trata de que cada jugador maneje a uno de los fantasmas. Entre todos tendremos que dar con Pacman antes de que se coma todas las bolas del laberinto. Funciona genial... ¡y engancha a tope! Por supuesto, éste y todos, se ven y oyen "viuejunos", pero está claro que contamos con horas de diversión variada, con propuestas por las que no ha pasado el tiempo, y que merecen ser redescubiertas por nuevas generaciones jugonas.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★☆☆☆
Los sprites originales. No han envejecido bien, pero no importa.

Diversión ★★★★
Cada arcade, y sus sencillas mecánicas, son obras maestras.

Sonido ★★☆☆
Melodías inolvidables... junto a temas bastante aburridos.

Duración ★★★
Ideal para pasar unos buenos ratos durante años enteros.

(+) Las puntuaciones online garantizan piques con jugadores de todo el mundo.

(−) No contiene extras, ni galerías, ni información de los juegos originales... una pena.

Nuestra opinión

Clásicos inolvidables, abuelos del sector.

Recupera para las nuevas generaciones algunos de los arcades más importantes de la historia, y a los más mayores nos sirve para hacer memoria. Asegura horas de nostalgia consolera.

Te gustará...

Más que... Flip Wars

Menos que... Ultra Street Fighter II

Total

75



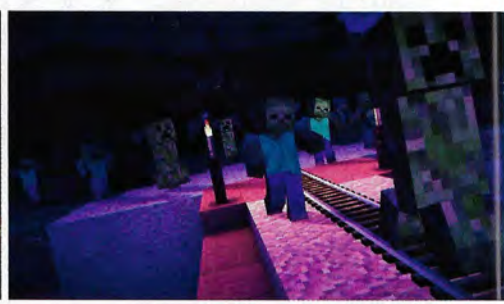
La variedad de escenarios es una de sus características principales. Siempre tendremos la sensación de estar viviendo una aventura en el juego de Mojang.



Los personajes derrochan expresividad y resultan muy divertidos, sobre todo el cerdo Reuben, quien nos sacará más de una sonrisa casi en todos los capítulos.









Género **Aventura**
Compañía **Telltale**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.telltale.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Tiene algunos errores de traducción y rendimiento, pero los fans de Minecraft disfrutarán gracias al humor y la estética.

Total
75

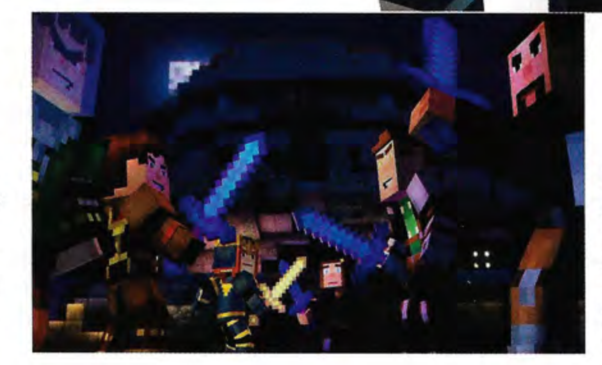
Minecraft Story Mode

De aventuras en un mundo cuadriculado.

Telltale Games, una compañía experta en contar historias, ha unido fuerzas con Mojang, creadores de Minecraft, para crear una aventura gráfica ambientada en el universo del popular juego de construcción y supervivencia.

Una oda a la amistad

Seremos Jesse, un joven (o una joven) que asiste junto a sus amigos Olivia y Reuben (un cerdo parlante) a una conmemoración especial: el día en el que los héroes de la Orden de la Piedra salvaron nuestro hogar. Todo iba a ser construcción y diversión... pero las cosas no salieron según lo esperado. El grupo de amigos se ve obligado a reunir de nuevo a la Orden para detener a una nueva amenaza, y esto nos lleva a través de mundos en los que viviremos **situaciones dominadas por el humor y el sentido de la amistad**. La historia es el elemento que conduce la aventura, y la jugabilidad consiste en pulsar el botón adecuado en el momento preciso, algo perfecto para los más pequeños de la casa, quienes sabrán perdonarle un ritmo inicial algo lento. Lo mejor es que siempre tendremos la sensación de estar viviendo una historia en el mundo de Minecraft, ya que gráficamente es casi idéntico. Nos hará sonreír en más de una ocasión y es una iniciación ideal en el género de las aventuras gráficas.



El camino del héroe no es sencillo y los fans de Minecraft encontrarán armas y enemigos que les resultarán muy familiares.

Nintendo eShop

Consola Switch y 3DS **Tipo** Acción **Compañía** Inti Creates **Jug.** 1 **Precio** 9,99€ **Edad** +3



Mighty Gunvolt Burst



Nuevos personajes retro, unidos para la acción.







El estudio Inti Creates lleva ya un lustro creando plataformas de acción muy en la línea de los Mega Man más clásicos. Además, hace dos años unió a los protagonistas de sus juegos más destacados (Mighty No. 9 y Azure Striker Gunvolt) en un arcade simplón para 3DS: Mighty Gunvolt. Lo que nos presentan ahora es **una evolución en todos los sentidos** de aquella idea, con el mismo estilo "super deformed", pero mucho más llena de contenidos. Tenemos dos opciones de partida, **Gunvolt y Beck**, bastante diferentes como para que juguemos con ambos.

A partir de ahí, y tras el prólogo, **8 niveles en el orden que nos plazca**, muchas armas e ítems, y acción por doquier. Además, podemos personalizar el equipamiento, y cambiar de configuración con un botón sin más. Lo que más atrapa es tratar de encadenar "Burst", que los conceden al acabar con el enemigo muy cerca.

Valoración	Total
Buena mezcla de dos juegos de acción entretenidos, con el estilo de un Mega Man de NES.	73

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Plataformas **Compañía** Four Horses **Jug.** 1 **Precio** 3,99€ **Edad** +3

Kidd Trip

Pasar a 3DS un juego antiguo de móviles y cuadriplicar el precio no parece lo más acertado, sobre todo cuando su concepto está totalmente pensado para el dispositivo original. Como Super Mario Run, el personaje avanza siempre, y apenas puede saltar y (en este caso) disparar. Sus 20 cortas y rápidas pantallas se basan en memorizar la posición de los malos y las plataformas, mientras no desesperamos tratando de clavar saltos y tiros, un rollo arcade que llega a enganchar.



Total 45

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Terror **Compañía** Ratalaika Games **Jug.** 1 **Precio** 9,99€ **Edad** +16

Vaccine

La nostalgia está de moda, y muchos basan sus creaciones en esquemas de 8 y 16 bits. Pero, ¿para qué recuperar las limitaciones de los primeros juegos poligonales? Este título trata de homenajear a los Resident Evil originales, pero sólo toma lo peor de ellos, incluso empeorando su control y gráficos. 30 minutos para encontrar un vacuna, encerrados en una casa en la que, como única curiosidad, las estancias cambian. Es parte de una mínima historia... que no merece la pena descubrir.



Total 20

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Aventura **Compañía** Drinkbox Studios **Jug.** 1 **Precio** 14,99€ **Edad** +12

Severed

Un año después (y esta vez sin cross-buy), nos llega la versión Switch del gran juego de 3DS y Wii U. Se trata de una aventura oscura, en la que avanzamos por salas cuadradas, y atacamos de forma totalmente táctil. Según la longitud del trazo, haremos más o menos daño, y hay que memorizar los patrones de los enemigos, que pueden atacarnos por los cuatro flancos. Atrapa por su genial sistema, que tiene el punto justo de RPG, y por una extraordinaria ambientación de pesadilla.



Total 82

Revive cada detalle de las escenas más épicas de la serie... ¡esta vez desde dentro!



LUCHA
BANDAI-NAMCO
22 DE SEPTIEMBRE

Dragon Ball Xenoverse 2

La historia peligra y sólo tú puedes salvarla.



Dragon Ball desde dentro

El carisma de esta mítica saga y de sus personajes casi asegura el éxito en cada juego que lanzan. Si encima nos hace partícipes de la historia, viviéndola desde dentro como un personaje más, el disfrute es mayor aún.

La obra maestra de Akira Toriyama irrumpe en Switch con toda la fuerza de un Kamehame. Justo cuando la nueva saga, Dragon Ball Super, vive el mejor momento desde su estreno en 2015, nos llega el anuncio de este impactante título que a buen seguro hará las delicias de todos los fans del anime. La versión de Switch llegará con ciertos añadidos que harán que la experiencia resulte aún más fiel a la serie.

¡Protege la historia!

Como patrullero del tiempo tendremos la responsabilidad de velar nada más y nada menos que por la **historia de todo el universo Dragon Ball**. Un poderoso adversario intenta alterar el curso de la historia y de la mano de Trunks y los dioses Kaiyoshin tendremos que viajar por el tiempo y el espacio para evitar que logren su objetivo. Antes de empezar, tendremos que elegir entre una de las **cinco razas disponibles** y podremos personalizar hasta el más mínimo detalle de nuestro avatar. Hacerlo progresar no será tan simple como avanzar en la historia e ir subiendo de nivel, sino que se nos presenta una mecánica mucho más divertida y adictiva para convertir a nuestro personaje en el más fuerte del universo. Según avancemos en la historia, **los más emblemáticos personajes de la serie** harán aparición en el mapa de Conton city. Si hablamos con ellos, nos ofrecerán la oportunidad de enfrentarnos en combate y así adquirir sus más poderosas magias. Podremos

Debemos crear nuestro avatar, personalizarle, entrenarle y protegerle y velar por la historia de todo el universo Dragon Ball.

Entrena a tu personaje y haz que aprenda todas las míticas magias del anime.

OFRECE LA ESENCIA DE DRAGON BALL Y LA ESPECTACULARIDAD DE SUS ÉPICAS BATALLAS.

Goku y Vegeta vuelven a sorprendernos con una nueva fusión. Estamos deseando ver como lucen sus espectaculares magias en Switch.

Prepárate para echar horas extra

Aparte de una rica historia en la que repasaremos gran parte de la saga, el juego se nutrirá de un amplío contenido extra que multiplicará su duración. Entrenar con cada personaje para aprender sus magias, hacer de justiciero con el Gran Saiyaman, proteger Namek de sus invasores... ¡incluso trabajar para Freezer! Y eso sin contar el online...



¡Revive la historia!

Ponte en la piel de estos icónicos personajes y revive los momentos más memorables de la saga. Tu misión será que el resultado de cada batalla sea el mismo que en el anime, así que a veces te tocará ponerte en la piel del enemigo.

coleccionarlas todas y elegir en todo momento cuál queremos asignar antes de cada combate. De esta manera nuestro personaje será capaz de lanzar tanto un KameHame como un Final Flash o un Masenko. ¡Ni que fuese Cell!

Novedades a lo Switch

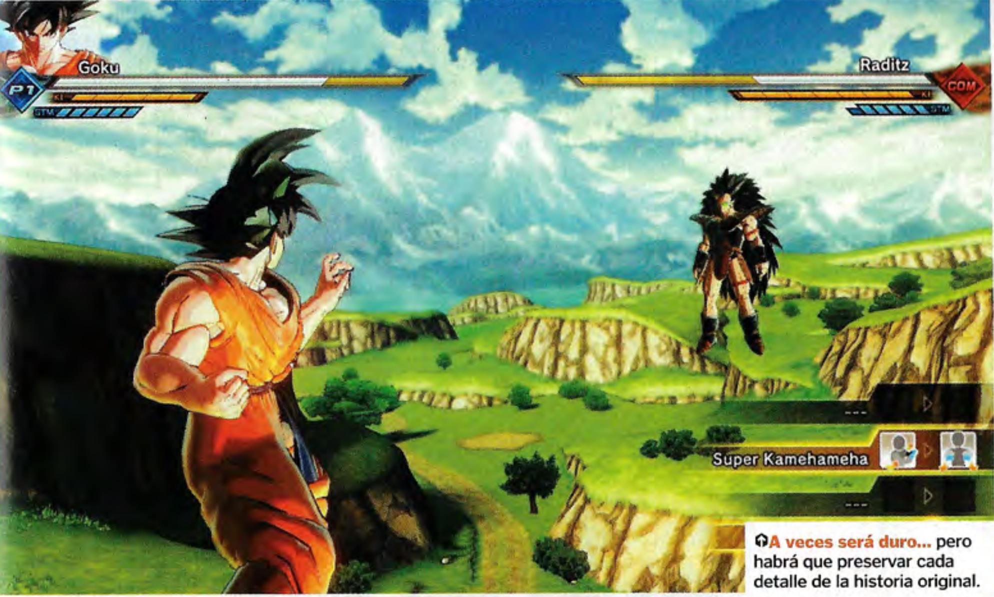
En muy poco tiempo, Switch se ha ganado ya un sello de identidad, y es que aparte de poder jugar cuando, dónde y como queramos, podemos hacerlo en grupo en muchos de los títulos de su catálogo. Esa es una de las principales novedades de esta versión: **poder jugar codo con codo con hasta 6 amigos** para enfrentar las misiones de experto, o poder separar los Joy-Con y jugar un combate 1 Vs. 1 en la misma consola. Y es que el multijugador online está muy bien, pero donde se ponga un buen pique cara a cara... que se quite lo demás. ¡Nos vemos en el tatami!

Primera impresión

Gran cantidad de personajes jugables y toda la espectacularidad de la saga.

Llega un año tarde a una consola de Nintendo.









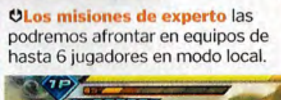
A veces será duro... pero habrá que preservar cada detalle de la historia original.



SU TREMENDA CALIDAD VISUAL HARÁ QUE NOS SINTAMOS COMO SI ESTUVIÉSEMOS AL MANDO DE UN CAPÍTULO DEL PROPIO ANIME.







Los misiones de experto las podremos afrontar en equipos de hasta 6 jugadores en modo local.





¡KA-ME-HA-ME!

Con la opción de jugar con el sensor de movimiento volveremos a sentirnos como el mismísimo Goku, como nos pasó en Wii con su grandioso Budokai Tenkaichi 3. ¡Coloca las manos y desata tu poder!



¡GOKU ESTÁ DE VUELTA!

Dragon Ball es eterno y, por más años que pasen, cualquier juego que saquen siempre está en boca de todos. Este título viene para tocarnos la fibra de manera especial, ya que nos propone ser los encargados de salvaguardar la historia que tantas alegrías (y tristezas) nos ha dado. ¡No podemos fallar!



➲LUCHA
➲BANDAI-NAMCO
➲22 DE SEPTIEMBRE



Del salón recreativo a tu bolsillo

Pokkén Tournament nació como máquina recreativa en 2015, se estrenó en Wii U en 2016, y para este 2017 tendremos su edición "DX" para Switch. Una versión que nos va a permitir disfrutar de los más trepidantes combates Pokémon como, cuando y donde queramos. ¡Qué ganas!

Pokkén Tournament DX

El torneo Pokémon evoluciona en Switch.

Desde Kanto hasta Alola, todas las regiones están de fiesta. Las combates Pokémon llegarán en breve a Switch, y lo harán con más personajes y más modos de juego que nunca. Una buena lista de novedades que, a buen seguro, harán este juego aún más fiel a la serie original. ¡Menudo lujo!

¡Pikachu, Impactrueno!

Ya le habría gustado al bueno de Ash tener una Switch y poder ejecutar cada movimiento a golpe de Joy-Con... ¡Lo que habría descansado su garganta! Sobre todo si hubiera tenido a su disposición todo el catálogo de un juego como el que se nos avecina: **más de una veintena de Pokémon**. Se incluirán todos los presentes en la versión de Wii U, los cuatro extras de la recreativa, y además se sumará un invitado especial, el gran Decidueye, que llegará desde los recientes Pokémon Sol y Luna dispuesto a dar guerra a los más veteranos del lugar. Batallas 3D al más puro estilo Tekken que, mediante los geniales cambios de fase en pleno combate, se mezclarán con frenéticas luchas 2D. En ellas predominará el dominio del cuerpo a cuerpo y las distancias cortas. Incluso los movimientos y magias de los Pokémon cambiarán según estemos en las denominadas **fases abiertas o fases duelo**. Una riqueza de jugabilidad y variedad al alcance de pocos títulos del género. Si a esto le sumamos el carisma de sus personajes, el éxito está prácticamente asegurado. Si bien es cierto, no obstante, que el plantel de luchadores confirmados hasta ahora no es el que habrían elegido los fans de la saga, sí que brindará una **enorme variedad de opciones y de estilos de lucha** que ya quisieran otros. No habrá dos Pokémon que siquiera se parezcan entre ellos según su forma de luchar, por lo que llegar ➲



Charizard será tan temible como el de Ash... Esperemos que algo menos independiente.

NOS OFRECERÁ 21 POKÉMON, TAN DISTINTOS ENTRE SÍ QUE NO SERÁ FÁCIL DOMINARLOS A TODOS GRACIAS A SU VARIEDAD DE ESTILOS DE COMBATE.

Decidueye será la única novedad entre los Pokémon de combate. Al menos hasta la fecha...

El mítico Pikachu encabeza un plantel que, en esta ocasión, llegará a 21 personajes jugables, más 32 de apoyo. Del arcade llegarán Croagrunk, Drakrai, Empoleon y Scizor, y debutará un nuevo invitado de la 7 generación: nada menos que Decidueye.

El imponente Machamp no podía faltar en un juego Pokémon de lucha. ¿Preparado para sus puños?



¡Desata todo tu Poké-Poder!

Mediante las Piedras de Sinergia, mantendremos un vínculo con nuestros Pokémon que crecerá a medida que avance el combate. Una vez tengamos el indicador a tope, podremos Mega-Evolucionar y lanzar los ultra-ataques: unas espectaculares magias con animación incluida.

➲ a dominarlos a todos representará un auténtico desafío, incluso para los más jugones. Teniendo además más de 30 Pokémon de apoyo entre los que elegir, pronto dejaremos de echar en falta personajes tan emblemáticos como Bulbasaur o Squirtle, y pasaremos a disfrutar plenamente de la experiencia Pokkén.

Tu equipo Pokémon

Una de las grandes novedades de esta entrega serán **las batallas 3 contra 3**. Este nuevo modo acercará aún más la experiencia de juego a la saga principal, poniéndonos por fin al frente de un equipo Pokémon. Además, podremos decidir qué Pokémon saldrá primero y, si este cae, tendremos la opción de decidir cuál le sustituirá. Aquí será donde se verán a los auténticos entrenadores Pokémon, sabiendo elegir un equipo equilibrado y sacando a combatir al tipo más adecuado según el rival. Lástima que no vayamos a poder cambiar también de Pokémon en plena batalla. Con esto sólo faltaría que pudiésemos salir a la calle a buscar enfrentamientos con otros entrenadores. Espera... esto es Switch... ¡Sí que se podrá! Ya sea separando los Joy-Con, o mediante el multijugador local, podremos enfrentar nuestros equipos Pokémon con cualquier entrenador que se cruce en nuestro camino. Si a esto le sumamos el online... ¡Las posibilidades parecen infinitas!

Primera impresión

- **Batallas por equipos.**
- **¡Queremos más Pokémon!**



Las Mega-Evoluciones estarán presentes, y harán que los Pokémon luzcan realmente impresionantes.

Un entrenador muy Pro

En la versión de Wii U sufrimos la decepción de ver como el "mando Pokkén" sólo servía para el Player 2, y sólo para este juego... En esta ocasión, el Pokkén Tournament DX Pro Pad (y su versión anterior) podrán usarse tanto para el player 1... ¡como para cualquier juego que acepte Mando Pro!



Las animaciones están super bien conseguidas y prometen unos combates con mucha fluidez visual.



Los Pokémon se dividirán en 4 clases (Potencia, Estándar, Velocidad y Técnica), cada una con habilidades y características propias. Saber hacer uso de ellas hará que, con este Weavile, podamos hacerle frente perfectamente al Mewtwo Oscuro que tiene a su lado.



DE POKÉ-LUJO

Si ya nos encantó en su día en Wii U, esta nueva edición DX tiene una pinta brutal: más Pokémon, mejores gráficos, más modos de juego, combates por equipos... ¡Y encima en Switch! Una bendición estas ediciones "de lujo" de los juegazos de Wii U, y una gran noticia que este Pokkén vaya a estar ya misma entre ellas.



EL DATO
Un total de 95 armas, 9 armaduras y 36 monstruos, en una entrega muy cargada de contenido.

Tendremos tablones de anuncios distribuidos por todas las ciudades. En ellos podremos encontrar misiones secundarias.

NINTENDO 3DS
- RPG
- CAPCOM
- 9 DE SEPTIEMBRE

Monster Hunter Stories

La vida se ve mejor a lomos de tu monstruo.



3DS al máximo
Gráficos cuidados y detallados, un extenso mundo, numerosas y rebosantes aldeas... Será uno de los juegos más bonitos de 3DS, exprimiendo a tope la potencia de la consola.

Nadie dijo que cazadores y monstruos no pudieran ser amigos, ni que un feroz dragón que escupe fuego o una venenosa araña gigante no fueran buenas mascotas. Este RPG, que arrasó hace un año entre los seguidores nipones de la saga, aterrizará pronto en nuestras tierras para demostrarnos que, cuando una gran amenaza se cierne sobre el reino, monstruos y humanos pueden trabajar juntos.

Es temporada de cría
Todo era paz y armonía en el mundo de Monster Hunter, hasta que apareció una extraña contaminación que volvió muy violentas a ciertas criaturas. Para combatirla, tendremos que **infiltrarnos en los nidos de diversos monstruos, robar sus huevos**, e incubarlos hasta que nuestros nuevos amigos rompan el cascarón. Con ellos (y, en muchos casos, sobre ellos), podremos explorar un vasto mundo lleno de bosques, praderas y aldeas. Iremos en busca de misiones con las que enriquecernos o de materiales con los que fabricar y mejorar gran cantidad de armas y armaduras. El combate dejará de lado la acción y nos presentará un sistema por turnos, basado en ataques de tres tipos junto a nuestro monstruo. ¡Casi a lo Pokémon! Los coloridos gráficos serán la guinda de una aventura que nos mantendrá infinidad de horas pegados a nuestra 3DS.

Primera impresión
- **Muchas cosas por hacer y un gran mundo que explorar.**
- **El combate podría ser algo simplón con sólo tres tipos.**

STORIES OFRECE UNA FORMA DIFERENTE DE EXPLORAR EL MUNDO DE MONSTER HUNTER.







Sobrevolar el mundo montados en nuestro wyvern alado será toda una gozada.

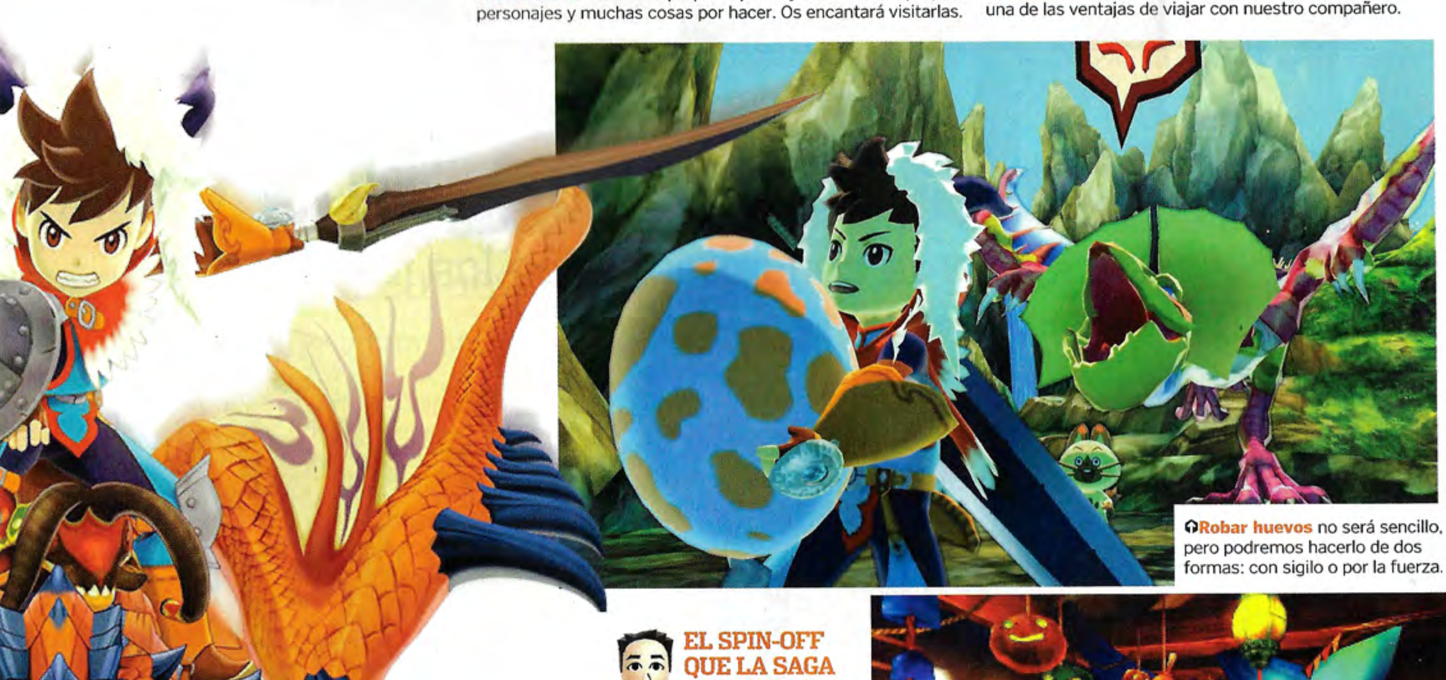






Cada aldea tendrá su propio aspecto y carisma, sus propios personajes y muchas cosas por hacer. Os encantará visitarlas.

Sorprender a nuestros enemigos desde el aire será una de las ventajas de viajar con nuestro compañero.

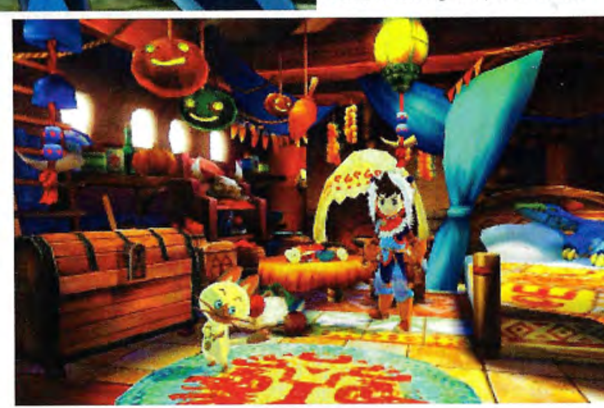


Robar huevos no será sencillo, pero podremos hacerlo de dos formas: con sigilo o por la fuerza.

Rathalos, uno de los monstruos más icónicos de la franquicia, estará presente en esta aventura. También lo estarán Rathian, Brachydios, Kirin, Kut Ku... todas las "caras" conocidas.

EL SPIN-OFF QUE LA SAGA NECESITABA

Desde los tiempos de Wii hemos disfrutado de numerosas entregas de la franquicia, especialmente en 3DS. Sin embargo, esta es la primera vez que podemos experimentar un Monster Hunter radicalmente diferente, y la cosa tiene muy buena pinta.



Vestir a Kat, y decorar la agencia, serán opciones para descansar el coco de tanto puzle y misión.

EL DATO
Será el 7º de la saga, más el cross-over con Phoenix Wright, del que hace ya más de 3 años.

Londres será un personaje más dentro de la historia. Sus calles, su historia y, sobre todo, su ambientación, formarán el contexto ideal para todos los casos de la joven Layton.

NINTENDO 3DS

- PUZLE
- LEVEL-5
- OCTUBRE



Herencia táctil

Esta saga nació en pleno boom de Nintendo DS, y no se entiende sin la pantalla táctil, de ahí que la versión de teléfonos móviles sea tan fiel. Aunque la precisión del lápiz será aquí lo ideal.

El misterioso viaje de Layton: Katrielle y la conspiración de los millonarios

La pasión por los puzles le viene de familia.

Diez años han pasado desde que la Villa Misteriosa abrió sus puertas... en Japón. En el resto del mundo esperamos añito y medio, fruto del **tremendo trabajo de ingenio** que tiene un catálogo de puzles que, además, se adapta a cada cultura. Ahora se amolda la saga, y lo hace a otra generación y más dispositivos.

Un nuevo rumbo

Esta vez la historia quedará en manos de Katrielle, hija de Layton, que ha formado su propia agencia detectivesca. Bajo el eslogan "ningún misterio sin resolver", pretende atraer clientes, pero el primero es... ¿un perro? ¡Que además habla! Pero no todo el mundo le entiende... ¡vaya misterio!

Uno de tantos, porque esta vez tendremos nada menos que **12 casos diferentes** durante la aventura. Cada uno de ellos lleno de decenas de puzles, por supuesto. Algunos sencillos, y otros de los de quedarnos sin monedas para más pistas. Pero, siendo más joven y moderna que su padre, Kat también **se preocupa mucho de su atuendo**, y por el aspecto de la oficina, así que habrá que ayudarla a decorar. El reparto lo completarán el asistente Howerd, la insoportable Severina Perfetti, y el inspector Hastings.

Primera impresión

- **Más humor y opciones.**
- **El aire infantil puede espantar a los fans clásicos.**



Katrielle Layton recoge el testigo de su padre. No le harán tanto caso porque apenas está empezando en esto... y porque hace bromas con todo.



EL DATO
Para celebrar el lanzamiento, en LEGO han construido un ninja... ¡formado por 64.148 piezas!



Cada uno de los protagonistas tiene sus propias habilidades. Para superar todos los obstáculos habrá que aprender a sacarles el máximo partido y actuar en equipo.

Los niveles incluidos en el juego estarán inspirados, como de costumbre, en las localizaciones de la película. ¡Explora Ninjago derrotando a las fuerzas maléficas!



Habrá armas para coleccionar y subir de nivel. Podremos adaptar nuestro estilo de combate a nuestra arma favorita y mejorarla para ser imbatibles en la batalla.



El ejército enemigo estará compuesto de... ¡robots tiburón! Habrá muchos tipos de enemigos, pero los tiburones ocuparán un lugar destacado entre las filas de Garmadon.

NINTENDO SWITCH

- ACCIÓN
- TT GAMES
- 26 DE SEPTIEMBRE

La LEGO Ninjago Película:
El Videojuego

Una aventura que nos dejará de una pieza.

Los LEGO le han cogido el gusto a Nintendo Switch... ¡y quién no! Esta vez le toca a la división ninja saltar a la palestra y llevar hasta nuestras consolas una intensa aventura cargada de acción y diversión.

Siguiendo el "legado"

Tras el éxito de LEGO: City Undercover, TT Games vuelve a ser el encargado de dar vida a las carismáticas figuras. En esta ocasión, tendremos que ponernos en el plástico de un grupo de noveles ninjas. Su tarea será la de salvar la isla Ninjago de las amenazas del malvado Lord Garmadon. A lo largo de **8 grandes escenarios**, lucharemos contra las fuerzas del mal, y nos enfrentaremos a todo tipo de obstáculos con un gran aliado: la "ninjagilidad". Podremos pelear como unos auténticos ninja, correr por las paredes, y realizar saltos espectaculares. ¡Lo nunca visto en un LEGO! Además, **cada nivel tendrá un Dojo,** para que nos pongamos a prueba contra rivales cada vez más fuertes. También tendremos Mapas de Batalla, que nos permitirán desafiar a hasta tres amigos en cuatro diferentes modos multijugador a pantalla partida.

Intenso al máximo

En este juego habrá un elemento que primará sobre todos los demás: el combate, con una gran cantidad de movimientos y técnicas a dominar. Un matiz que lo hará algo diferente al resto de los LEGO... aunque no demasiado, claro.

Primera impresión

El estilo de combate parece muy completo.
Parece un poco corto...



El prota es Lloyd, quien descubrirá que su pasado está muy ligado al futuro de la isla.

Los juegos de Nintendo Classic Mini: SNES

Parte 2 de 2

Continuamos el repaso a los juegos que marcaron historia en SNES y volverán a hacerlo en pleno 2017.



Rol y mucha acción

La variedad del catálogo de SNES fue notable, y los exponentes de cada género nos dejaron boquiabiertos.

La grandeza de una consola se mide por su catálogo, y SNES estuvo tocada por una varita mágica. Los juegos de rol destacaron, y dos de los exponentes fueron Earth Bound (que dio un giro al género al cambiar las espadas y armaduras por tirachinas y trajes de deporte) y Final Fantasy VI, que a occidente llegó como Final Fantasy III, y que cuenta con una de las escenas más míticas de la saga: la famosa ópera. Super Metroid evolucionó lo visto en los anteriores juegos de la saga, y Capcom nos brindó uno de los títulos de lucha más completos de todos los tiempos, cuya fórmula se mantiene intacta hoy en Switch.

Earth Bound

Final Fantasy III

Street Fighter II: Turbo

Super Metroid



Earth Bound es un RPG simpático, y perfecto para iniciarse en el género del rol.



Final Fantasy III, con su diseño "infantil", cuenta con una historia muy madura.



Street Fighter II Turbo fue la edición con mejor sonido, y destacó por su velocidad.



Super Metroid introdujo el sistema de recolección de objetos para mejorar a Samus.

EL DATO
Unos 719 juegos publicados y más de 49 millones de consolas vendidas. SNES fue un éxito rotundo.

Recuperando los clásicos

Personajes que conocimos en NES volvieron a ponerse el mono de trabajo para deleitarnos en Super Nintendo.

El primer Star Fox demostró que SNES era una consola capaz de mostrar avances técnicos inimaginables, y Rare, quienes ya tenían un prestigio gracias a juegos como el Battletoads de NES, dieron un paso más. Lanzaron en 1994 Donkey Kong Country, un título de plataformas que mostraba unos **gráficos pre-renderizados, revolucionarios para la época**. Donkey Kong abandonó el papel de "villano" que tuvo en NES y se convirtió en uno de los iconos de Nintendo. Otro simpático personaje que es una auténtica estrella es Kirby. Kirby's Dream Course se lanzó en 1994 y, a diferencia de Kirby's Adventure (lanzado en NES en 1993), no fue un plataformas, sino un juego en el que manejamos a la bola rosa como si fuera una pelota de golf. Teníamos que calcular la potencia y la trayectoria para derrotar a los enemigos... ¡y caer en el hoyo! En 1996 vio la luz Kirby Super Star, un cartucho compuesto por 8 juegos (6 de plataformas y 2 minijuegos). Un trío de plataformas ideales para el cooperativo de la nueva Nintendo Classic Mini: Super Nintendo, y sus dos mandos de serie. Quienes también volverán serán los boxeadores de Punch-Out!! que pasaron de la sencillez de NES a unos gráficos a la altura de la máquina recreativa.

DONKEY KONG COUNTRY, DE RARE, FUE UNA MUESTRA TANTO DEL PODER DE SNES COMO DE LA MAESTRÍA DEL ESTUDIO.


Donkey Kong Country fue un logro técnico y un plataformas de lo más entretenido.



Kirby Super Star: 8 juegos en uno para disfrutar mano a mano en cooperativo.



Kirby's Dream Course cambió las reglas en una demostración genial de originalidad.



Super Punch Out!! seguía siendo un juego exigente en el que la coordinación era vital.

Donkey Kong Country

Kirby Super Star

Kirby's Dream Course

Super Puch Out!!

Cambiando estándares

Super Mario RPG Legend of the Seven Stars

Super Mario World 2: Yoshi's Island

Dos de las mayores joyas de SNES tienen a Mario como protagonista, pero en roles distintos a los anteriores.

La estrella de Nintendo era y es Mario. Tras Super Mario World, que llegó acompañando el lanzamiento de la consola, el fontanero nos sorprendió con dos juegos muy distintos a los que había protagonizado hasta ese momento.

Rol y arte sobre Yoshi

En 1995 llegó a Japón Super Mario World 2, un juego con unas mecánicas radicalmente diferentes a las del juego de 1990. Mario, convertido en un bebé indefenso, cedió el protagonismo a Yoshi. La jugabilidad cambió, ya que el dinosaurio podía comerse a los enemigos para lanzar proyectiles a su antojo, además de llegar a lugares inalcanzables para Mario. Con unos gráficos estilo acuarela gracias al del chip SFX 2, sigue siendo **uno de los juegos más bellos de la historia**. Poco después, en el 96, llegó la primera aparición de Mario en el género del rol. Super Mario RPG fue desarrollado por Square, y destacó, además de por los combates por turnos y los gráficos, ¡por el humor! Una de las curiosidades es que llegó en inglés y Nintendo organizó una campaña para traducirlo a través del Club Nintendo. Lamentablemente... no cuajó.

MARIO TRASCENDIÓ A LAS PLATAFORMAS EN SNES Y DEMOSTRÓ QUE SU UNIVERSO PODÍA COLOCARSE EN CUALQUIER GÉNERO.



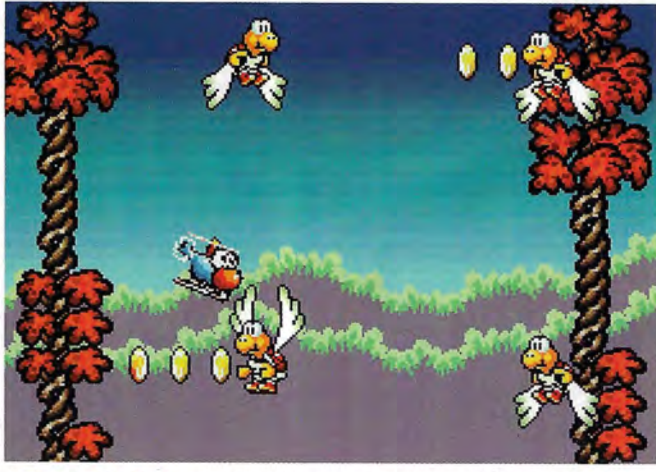
Los ataques por turnos de Super Mario RPG son amenos y sencillos de ejecutar.



Yoshi's Island sigue siendo, en pleno 2017, una maravilla a nivel visual y de diseño.



La historia es el motor de Super Mario RPG, así como el humor, unos personajes muy carismáticos, y unos gráficos que fueron de lo más llamativos en su época.



El control de Yoshi nos ofrece un montón de nuevas oportunidades jugables. Además, es una gozada ver las transformaciones del pequeño gran dinosaurio.

El mito en 2017

Star Fox 2 iba a salir en 1996, pero se canceló. Tras un retraso de más de 20 años, ahora podremos disfrutarlo.

SNES pasó a la historia gracias a un catálogo impresionante, tanto por el número de videojuegos publicados como por la variedad y calidad de los mismos. Sin embargo, también quedó en el recuerdo por la cancelación de Star Fox 2.

Vuela libre, comandante

Tras el lanzamiento del Star Fox original, la secuela estaba llamada a demostrar el poder de SNES y del chip Super FX, gracias a efectos tridimensionales de muy alta calidad para una consola de 16 bits. Sin embargo, PlayStation y Saturn salieron al mercado y, como máquinas de la generación de 32 bits, eclipsaron los gráficos del nuevo Star Fox. Con el juego terminado y listo para el lanzamiento, Nintendo tomó la decisión de cancelarlo. No todo el trabajo fue en vano, ya que hubo elementos que se aprovecharon para la edición de Nintendo 64, pero el juego original parecía perdido para siempre... hasta ahora. NCM SNES nos dará la oportunidad de jugar un título que estaba destinado a no llegar nunca. Sin duda, es **un regalo para los amantes de los videojuegos** y para Dylan Cuthbert, diseñador del juego, y su equipo, que trabajaron nada menos que 2 años en él. Es el colofón a una consola absolutamente crucial en la historia del sector, y la guinda de una reedición de auténtico lujo.

STAR FOX 2 NO TUVO HUECO HACE 20 AÑOS Y, EN 2017, HARÁ HISTORIA.



El mando de Super Nintendo resultaba mucho más cómodo que el de NES, con gatillos y bordes redondeados.

La caja emulará el aspecto de la época, y seguro que es tan preciada entre coleccionistas como la propia mini consola.

El objetivo será limpiar la pantalla de enemigos para descubrir la historia principal.





El Airwing, la nave, se transformará en un vehículo terrestre a voluntad del jugador.



Star Fox 2 estará "escondido". Para poder jugarlo tendremos que completar la primera fase del Star Fox original, incluido (claro) en Nintendo Classic Mini SNES.



Gráficamente iba a llevar a la consola hasta su límite. Las innovaciones técnicas, y algunas mecánicas, se reciclaron para dar vida a Star Fox 64, ya en Nintendo 64.

10 grandes cross-over para sistemas Nintendo

El lanzamiento de Mario + Rabbids Kingdom Battle en Switch es una buena excusa para recordar otros célebres encuentros entre diversas franquicias.



MARIO SLAM BASKETBALL / DS

Algunos personajes clásicos de Final Fantasy (Moguri, Cacticilio...) no dudaron en saltar a la cancha para enfrentarse a Mario y sus amigos. Un duelo peculiar pero lógico, teniendo en cuenta que este juego de 2007 venía firmado por Square Enix.

PROJECT X ZONE I-II / 3DS

Monolith Soft reunió a los personajes más legendarios de Sega, Namco y Capcom para componer dos monumentales RPG tácticos repletos de humor, acción y toneladas de fan service (en el mejor sentido de la palabra). Jamás olvidaremos el guiño a Gain Ground de la primera parte, ni sus espectaculares combates. Si no los habéis jugado os estáis perdiendo uno de los mayores placeres que ha dado 3DS.





SUPER SMASH BROS. / VARIOS

Al oír "cross-over" lo primero que se nos viene a la mente es la saga Super Smash Bros, una locura iniciada por HAL Laboratory en N64, con Masahiro Sakurai (padre de Kirby) al frente. A lo largo de cuatro entregas ha enfrentado al universo Nintendo con personajes de Capcom, Sega, Namco o Square Enix.

JUMP ULTIMATE STARS / DS

La secuela de Jump Super Stars reunió a 305 personajes (56 de ellos jugables), extraídos de las páginas de los mangas más populares del país del Sol Naciente. A través de viñetas, podíamos seleccionar nuestro equipo entre un plantel de mangas tan legendarios como Dragon Ball, Captain Tsubasa, Bleach o One Piece.







BOOM STREET / Wii

La saga Itadaki Street (como es conocida en Japón) se inició nada menos que en Famicom (la NES japonesa) allá por 1991. Vino de la mano de Square Enix y el mítico Yuji Horii y, tras pasar por Super Famicom y otros sistemas (entre ellos DS), por fin dio el salto a Occidente a finales de 2011... ¡en su décima entrega! Fue para Wii, y enfrentó a los personajes más queridos de Nintendo con varios de Dragon Quest. De nuevo, fue un juego de tablero donde varios jugadores compiten para enriquecerse. Recuerda a Monopoly, solo que aquí además manejas acciones.





POKÉMON CONQUEST / DS

Este RPG táctico, desarrollado por Tecmo Koei (aunque publicado por The Pokémon Company), fusionaba dos franquicias tan alejadas como Pokémon y Nobunaga's Ambition. Comercializado en 2012, desconcertó un poco a los fans de Pikachu, pero nos dio a los europeos una gran oportunidad de disfrutar de una de las sagas más legendarias de Koei.

TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE / Wii U

Tras debutar en Japón a finales de 2015, Nintendo nos sorprendió al traer a Occidente, en el verano de 2016, este peculiar RPG que fusionaba los universos de Shin Megami Tensei y Fire Emblem. La propuesta partió de Nintendo, aunque fue Atlus quien se encargó de desarrollar esta pequeña joya para Wii U, ubicada en el Tokio actual. Y les llevó lo suyo, porque el proyecto se anunció originalmente en 2013 bajo el título Shin Megami Tensei X Fire Emblem.









MARIO Y SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS / VARIOS

En otro tiempo rivales encarnizados, Mario y Sonic no dudaron en trabajar juntos, en aras del espíritu olímpico. Esta franquicia deportiva se inició en 2007 bajo la licencia oficial de los Juegos de Pekín del año siguiente. La cosa funcionó bastante bien y, de momento se ha repetido en cuatro entregas más para Wii U, DS y 3DS.

EL PROFESOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: AA / 3DS

El detective de Level-5 y el abogado de Capcom unieron sus destinos hace poco. Fue desarrollado por ambos estudios y comercializado en Occidente (en 2014) bajo el sello de Nintendo. Una impecable fusión entre la mecánicas de puzle de Layton y el drama judicial de Phoenix Wright.



BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON / NES, SNES Y GB

Technos cedió su licencia más conocida a Rare para que los ingleses formaran un dream team de ensueño compuesto por los tres sapos y los hermanos Lee. No llegó a alcanzar el éxito del Battletoads original, pero este cartucho está entre los mejores brawlers del catálogo de NES.







Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor hará el resto.

José Calcedo

Hola a todos, vengo de Sevilla. Tengo una duda respecto a la New Nintendo 2DS XL: ¿puede leer juegos de New Nintendo 3DS? Si es así, ¿cuáles son los más recomendados? Gracias por todo y seguid trabajando así. Saludos.



Fire Emblem Warriors será el próximo juego exclusivo de la gama New.

Así es, José. New 2DS XL es exactamente igual en cuanto a potencia que cualquiera de las otras New. Por lo tanto, es una consola compatible con la consola virtual de Super Nintendo (más de moda que nunca) y con los juegos exclusivos de esta gama. Los más destacados son: Xenoblade Chronicles 3D, The Binding of Isaac: Rebirth, Runbow Pocket y el próximo Fire Emblem Warriors. Además, algunos juegos hacen uso de la potencia extra, como Hyrule Warriors Legends, y muchos lo hacen de su segundo stick, como Zelda: Majora's Mask.

EL TEMA DEL MES

Juegos adultos en Switch.

Parece que la avalancha de juegos que no dejan de llegar a Switch no os sacia. Muchos os interesáis por sagas clásicas como Assassin's Creed, Batman Arkham o Call of Duty, juegos de los que vimos varias ediciones en Wii U, pero que aún no se han dejado ver por Switch. La realidad es que el apoyo de las compañías externas está siendo importante y la consola vende como ninguna otra... pero no puede salir todo junto. Los desarrollos de juegos como estos duran muchos meses, y Switch es muy joven aún. Además, un éxito tan brutal no se esperaba ni desde dentro (¡agotada en todas partes!) y era más seguro apostar por títulos más familiares de inicio: Just Dance, Puyo Puyo Tetris, Bomberman... Pero ya llegan Skyrim y The Binding of Isaac Afterbirth +, además de FIFA, NBA 2K, Dragon Ball, o RiME, así que podéis contar con mucho multiplataformas para Switch en el futuro próximo, incluidos juegos más "hardcore" como los que pedís. Muchas compañías hablan de lo fácil que es programar para Switch, dejando muchas veces claro que están trabajando en perfectos ports desde PC, que es donde se suelen desarrollar estos juegos.





Wii U tuvo en su primer año muchos juegos "adultos". Switch sigue ese camino, de forma más lenta... pero con paso firme.

Rodrigo

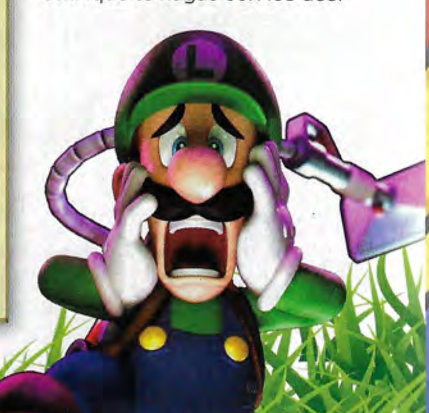
Hola, el caso es que tengo un problema no sé que videojuego escoger. Estoy entre Snipperclips o Luigi's Mansion 2. Ambos me parecen juegos fantásticos, pero no sé cual escoger. Gracias por leer esto.

¡Lo son! Y realmente diferentes. Para empezar, uno es un título reciente de Switch y el otro es todo un clásico ya de 3DS. Snipperclips nos sorprendió a todos por su refrescante originalidad. Se trata de un puzle divertidísimo que, eso sí, está tremendamente enfocado al multijugador. Si lo tuyo es jugar en compañía, es claramente la elección. Por otra parte, al bueno de Luigi le pasa lo contrario, se asusta en una genial secuela donde prima exploración... con un multijugador algo testimonial. El humor se impone en ambas propuestas y nuestro consejo es... ¡que te hagas con los dos!



Snipperclips es un juego único, que brilla al máximo jugando en pareja.







Nintendo®

LA PREGUNTA DEL MES

Iago Blanco

¿Podré tener entre mis manos un Smash Bros. para Switch? Este es uno de mis juegos favoritos de la que considero mi casa cuando de videojuegos hablo: Nintendo. Me haría mucha ilusión que hubiese uno, y si es así, ¿sería un remastered con añadidos (algo parecido al Mario Kart 8 deluxe) o un juego totalmente nuevo? Saludos desde Galicia.



Es de esperar que haya un Super Smash Bros. en Switch, aunque aún no se ha anunciado nada oficialmente.

Desde su debut en N64, todas las consolas de sobremesa de Nintendo han tenido su Super Smash Bros., incluso 3DS abrió la veda en portátiles en la última edición. Además, hablamos de una saga top en ventas, con **casi 40 millones de juegos vendidos**. Que vayamos a tener edición para Switch es muy probable, aunque aún no se sabe si será un Super Smash Bros. for Switch, o sea, una tercera versión del juego de 2014. Si atendemos a las palabras de Sakurai sobre lo agotador que resulta llevar a cabo un juego como éste, lo poco mejorables que piensa que quedaron los últimos, y el éxito del "remake" de Mario Kart 8... pues hay muchas posibilidades de que sea así. Como pista, hay adaptadores de mandos de Gamecube a USB que se han vuelto compatibles con Switch desde la última actualización. ¿Será que el nuevo bombazo está más cerca de lo que parece?



Mario Kart 8 Deluxe ha abierto el camino de una serie de cracks de Wii U que saltarán a la mucho más exitosa Switch.

Nicolás Verde

Hola RON, antes que nada, felicitaciones por los 300 números; he disfrutado todos, bueno los 100 últimos. Vale, iré al grano. Como muchos jugadores, voy a comprarme una Switch esta Navidad, pero no sé qué juego comprar. ¿Cuáles son indispensables?

Al salir Switch se habló de tratar de lanzar al menos un juego top de Nintendo al mes. Una afirmación que garantizaría 12



Splatoon 2 es el mega-exclusivo más reciente. Casi uno al mes asegurado.

cracks anuales... ¡y que se está haciendo realidad! Elige: Zelda Breath of the Wild, Mario Kart 8 Deluxe, ARMS, Splatoon 2... sin dejar de lado a Ultra SFII, Shovel Knight, Minecraft, o el sorprendente Snipperclips. De aquí a Navidad, súmale nada menos que Super Mario Odyssey, Dragon Ball Xenoverse 2, Skyrim, un par de Sonic, y los grandes deportivos: NBA 2K18 y FIFA 18.

Jesús González

Me gustaría saber qué va a ser de Wii U. Ahora que la Switch está siendo un éxito me gustaría saber qué va a pasar con una gran consola como lo es la Wii U. ¿Acaso van a abandonarla y dejar de sacar juegos? Me sentiría muy decepcionado.



Cars 3 puede ser el último lanzamiento de Wii U fuera de la eShop.

Desde Nintendo, como último juego quedará el increíble Zelda: Breath of the Wild, que seguirá siendo actualizado y ampliado. Teniendo en cuenta que Switch pronto la superará en ventas, es normal que no salgan ya ni apenas indies en la eShop. ¡Es ley de vida!

Baresu 274

¡Hola RON! Os quería hacer una pregunta: ¿se sabe algo más sobre el Animal Crossing para móvil? Se anunció hace mucho y lo fueron retrasando y ya no se sabe nada... ¡Gracias!

Se sabe que está programado para este año fiscal, o sea, antes de que acabe marzo de 2018. Las razones del retraso pueden tener que ver con cambios en la política de juegos para móviles. Aparecerá, pero ya veremos cuándo y cómo.



Layton ha sido la más reciente saga en pasar de consola a smartphones.



Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre del Lector

La sección en la que vosotros creáis los contenidos. Luego, los metemos en un cofre de Link, lo abrimos y... música para los oídos.

VUESTRAS COLECCIONES

¡Tenéis muchas cosas de Nintendo! Tras la inmensa cantidad de fotos de este mes nos queda más claro que nunca. Y GRACIAS, porque muchísimos os habéis acordado de felicitarnos por los 300 números. Pues, ¡a por otros 300!


Akize
Aitana García
Marc Port

Hola, soy Andrea Rincón Hernández, tengo diez años y vivo en Coslada (Madrid).
Me encanta vuestra revista y la compro todos los meses. Me gustaría mucho ver la foto de mi colección Nintendo publicada en vuestra revista.
Muchas gracias y un saludo a todo el super-equipo que hacéis la revista.


Andrea Rincón Hdez.

¡Hola, amigos de Nintendo! Me llamo Alejandro, y tengo once años de edad. Junto con mi hermano David, de nueve años, hemos conseguido reunir en poco tiempo toda esta estupenda colección, que sigue creciendo, de juegos, revistas, accesorios y distintas consolas de la "Gran N".
Ahí os mando una foto, en la que se ve, lo mejor que he podido, una buena parte de nuestro tesoro, que continuará aumentando. Nos haría mucha ilusión verla publicada en nuestra revista. Muchas gracias por todo. ¡Seguid así! ¡Feliz verano!


Alejandro y David Gaitán


Pablo Correas

¡Hola Revista Nintendo! Aquí os dejo unas fotos de mi colección de revistas y juegos. ¡Espero que os gusten!



LA CARTA DEL MES

Hay que ver cómo pasa el tiempo, parece que fue ayer cuando tenía 5 años y esta revista se llamaba Nintendo Acción. Soy Ramón Moreno, tengo 12 años, nací en 2004 y desde 2010 os leo. Desde entonces no me he perdido ni un solo número de la revista. Recuerdo que desde chiquitito le pedía a mis padres 3,50€ para comprarla. Felicidades RON, yo, y todos los lectores, estamos muy felices de lo que has logrado: entretenernos durante años. Espero que sigáis escribiendo revistas.

Ramón Moreno


Ramón Moreno

LA FOTO MÁS DIVERTIDA

Somos Javi y Pablo Cuervo-Arango de 9 años de Tarragona. Somos muy fan de Nintendo. Ahora estamos jugando mucho a Hey Pikmin! y nos encanta. Nuestros Pokémon favoritos han salido al balcón a adorar y admirar a Mega-Squirtle! Esperamos que os guste y que publiquéis nuestra foto. Atentamente.

Javi y Pablo


Javi y Pablo Cuervo-Arango

QUE LA REVISTA OS ACOMPAÑE

Con un sencillo "Lo mejor para ir de viaje", este lector nos ha dado una bonita idea: ¿dónde estáis leyendo la revista este verano? e-mail a revistanintendo@gmail.com


Fdez2002



El MURAL del castillo

¡Cuánto arte hay entre vosotros! Nos encanta tener una comunidad tan artística, y la única lástima es no poder publicar todos los dibujos. Sobre todo, con los textos tan bonitos que los acompañan.

Loluro

Adrián

Rubén

Indira Blanco

Juan Jesús

Darío Alexis González

Ignacio

Aritfroz

Marc Máñez

Miguel

Ángel

L@S ARTISTAS DEL MES

Paola

Paola

¡Muy buenas tardes! Soy una chica aficionada a los videojuegos de Nintendo a raíz de que mis padres me mostraran la Nintendo 64 y la GameCube, con sus respectivos grandiosos juegos. Sería un orgullo para mí ver publicado el dibujo que adjunto a continuación, del juego The Legend Of Zelda: The Minish Cap ya que Link es mi personaje favorito de Nintendo.

David C.

Hola a todos! Me llamo David C. y me encanta vuestra revista, y por eso quería enviaros un fanart de Célica de Fire Emblem, hecho a acuarela. ¡Gracias, y buen verano!



David C.

¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:

revistanintendo@gmail.com

Splatoon 2

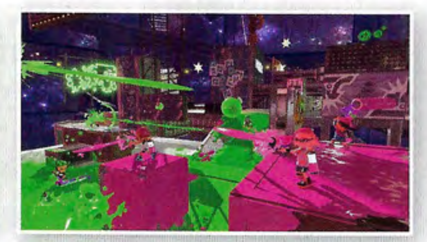
DANDO CAÑA EN CROMÓPOLIS

La acción tintera ha dado el pistoletazo de salida y no parece tener freno. Los Inkling están en pleno apogeo y en este informe os traemos las últimas novedades y algún que otro consejillo para triunfar.



PODER MAYONESERO

El último Splatfest ha sido todo un éxito de participación y, aunque el ketchup tuvo muchos más adeptos que la mayonesa, fue la rica salsa blanca la que, tanto en individual como por equipos, obtuvo el mayor número de victorias. Eso sí, por la mínima: ¡51% en ambos!



ESCENARIO EXCLUSIVO

Durante este mismo Splatfest pudimos conocer el nuevo escenario "Área Mutante". Al parecer sólo estará disponible en los festivales, y su diseño variará en cada uno de ellos. Sus plataformas móviles y la cantidad de desniveles dieron mucho juego en la batalla de las salsas.



SUPERMOLUSCOS

Cuanto mejor sea nuestro rendimiento durante un festival, más Supermoluscos obtendremos como premio. Por sólo uno de estos ejemplares, Enrizo nos dará a elegir entre añadir una ranura de potenciador a una prenda... o cambiar al azar todos los de una que ya esté a tope.



pág 78 **Curiosidades Zelda BotW**
Cada mes, más y más lugares especiales, anécdotas, objetos... Hyrule, en vuestras manos, es ilimitado.



pág 80 **Profesor Kukui**
Vuestro consultorio favorito sobre los temas Pokémon. Un mes más, consejos y respuestas.



¡MÁS ARMAS NUEVAS!

La actividad calamar no para, y Jairo sabe sacar partido de ello. Este mes incorpora nada más y menos que cuatro nuevas armas al catálogo de su armería, y aquí os traemos los detalles de cada una de ellas.



PINCEL

Esta nueva arma está encuadrada en la categoría de los rodillos, y viene acompañada de la **Bomba Básica y el Salto Explosivo**. Aunque hace mucho menos daño que un rodillo (y tiene también mucho menos alcance de disparo) el pincel nos otorga una velocidad increíble de pintado. Además, el gasto de tinta es bastante inferior. Si dejamos pulsado ZR podremos correr mientras pintamos el suelo y, si lo apretamos repetidamente, agitaremos el pincel de lado a lado, con lo que podremos golpear a varios enemigos a la vez. Eso sí, sólo para las distancias muy cortas.



MARCADOR

Su alcance de disparo se queda algo corto, pero lo compensa perfectamente con una cadencia brutal y una potencia bastante elevada. Su disparo disperso hace que acertar al enemigo sea muy fácil, y también que podamos pintar grandes cantidades de territorio en pocos segundos. Acompañado por la **Bomba Deslizante y el Salto Explosivo**, es un arma bastante válida para cualquier modalidad de juego.





BARREDORA DOBLE

Con una cadencia casi al alcance del Marcador, sacrifica la potencia en favor de un gran alcance de disparo. El pack incluye **Rastreador y Lanzamisiles**, y su disparo es mucho más certero y no tan abierto como el del Marcador. No es, ni de lejos, la mejor arma para ponernos a pintar el territorio, pero sí es la ideal para los "pistoleros" más pro. Si dominamos el arte de rodar mientras disparamos, y somos capaces de apuntar justo en el blanco, con este arma no habrá rival que se nos resista.

PARATINTAS

La última de las novedades nos llega en forma de paraguas y equipada con **Aspersor y Atormentador** (este último estaba cantado). Su disparo es muy del estilo de un devastador, pero si dejamos el gatillo pulsado se abre, y actúa de escudo contra la tinta enemiga. Si lo mantenemos más de 2 segundos, la parte delantera saldrá disparada hacia delante, golpeando a los enemigos a su paso. Resulta la mar de útil para que el portador del Pez Dorado avance a tope buceando detrás.





MODOS DE JUEGO

Los Inklings saben divertirse, y no se iban a conformar con ir por ahí pintando el suelo. Para que saquéis el mayor partido a cada modo, hemos preparado una rica ración de claves en su tinta.



HISTORIA

El modo para un jugador de Splatoon 2 nos ofrece una gran cantidad de niveles y muchas horas de diversión. Además es totalmente distinto a los combates multijugador. Escenarios con puzles, nuevos enemigos, espectaculares jefes finales... ¡y nuevas armas! Para desbloquear cada una de estas armas "de élite", tendremos que superar todos los niveles del juego con la misma, incluidos los jefes finales. Por su parte, las tres piezas del equipamiento se desbloquean simplemente al superar el modo.



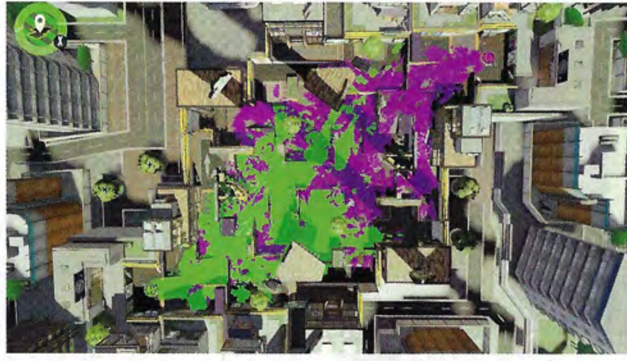
SPLATFEST

Cada cierto tiempo, Las Cefalopop nos anunciarán un festival y tocará decidir por uno de los 2 bandos propuestos. Durante los días de festival desaparecen del vestíbulo los modos amistoso y competitivo, y son sustituidos por el combate temático (individual o por equipo). Las partidas serán combates territoriales en las que siempre seremos emparejados con participantes de nuestro mismo bando. Cuantas más partidas juguemos, mayor categoría obtendremos y mayor será la recompensa final.



SALMON RUN

La gran novedad de esta secuela es sin duda su nuevo modo cooperativo. En Salmon Run tenemos que soportar 3 oleadas distintas de enemigos por nivel, y centrarnos en derribar a los grandes salmónidos para poder recoger los alevines dorados. Si nos demoramos en recogerlos, los salmónidos se los llevarán de nuevo bajo el agua y correremos el riesgo de no llegar al mínimo exigido por Don Oso S.A. Cuantos más ejemplares le llevemos de vuelta mejores serán las recompensas, así que... ¡a por ellos!



TERRITORIAL

El modo favorito de nuestros Inklings y el único multijugador que es accesible desde el principio. La mecánica es sencilla: 3 minutos de tiempo y gana el que más porcentaje de territorio tenga de su color al acabar el crono. La clave para la victoria es que cada uno en el equipo cumpla con su tarea. Los rodillos, que se dediquen a pintar todo lo que puedan, y los pistoleros, que no se centren en pintar para tener más puntos, sino en impedir que el rival pueda hacerlo. Si el equipo gana, ganamos todos.

COMBATES COMPETITIVOS

No apto para novatos. Aquí es donde se cuece lo bueno. Donde la cosa se pone seria y no hay lugar a los fallos. ¡Esto es la competición! Sólo vale ganar y aquí van algunos consejos para que triunfemos en la batalla.



PEZ DORADO:

• **Reglas básicas.** Coger el Pez Dorado y llevarlo, sin que nos liquiden, hasta la base rival. Si se acaba el tiempo, gana el equipo que más cerca haya estado de hacerlo.

• **Consejos generales:** El portador del Pez que nunca vaya el primero en el avance. Su disparo no es apto para las distancias cortas, y nos derriban con facilidad si estamos solos. Mejor lanzar el disparo explosivo desde la retaguardia, mientras el resto del equipo pinta el camino hasta la base y lo limpia de enemigos. Si el Pez está suelto, y el rival nos gana en número, mejor no hacernos el héroe y apartarnos hasta que el rival lo saque de su burbuja o su explosión nos dejará listos. Y si el Pez lo tiene el equipo rival... ¡A por el portador!

TORRE :

• **Reglas básicas.** Hay que subir a la torre y pintar la superficie. Mientras uno del equipo permanezca en ella, la torre avanzará hasta el siguiente control. El objetivo es superar todos los controles y llevar la torre hasta la meta.

• **Consejos generales.** Encima de la torre somos un blanco fácil, así que mejor que suba sólo uno. El resto, que la rodee y repela a los invasores. Un buen escondite es bucear en una de las 4 paredes de la torre. Si además tenemos el potenciador "Ninjalamar" seremos casi invisibles, así que podremos sorprender al que se acerque. Si la torre es del rival, lo mejor es encestar una buena bomba, o esperar su avance agazapado en una zona alta, junto al recorrido.





PINTAZONAS:

• **Reglas básicas.** Al iniciar veremos una o más zonas marcadas en el escenario. El objetivo es pintarlas completamente para que comience la cuenta atrás... y mantenerla bajo nuestro control hasta que el contador llegue a cero.

• **Consejos generales.** Jamás debemos lanzarnos solos a intentar conquistar una zona, ni tampoco quedarnos los cuatro dentro esperando que vengan a atacarnos. Mientras dos protegen la zona, el resto que tome posiciones elevadas desde las que sorprender a los invasores. Mirando el mapa podremos saber por donde se aproximan, viendo en qué parte crece la pintura rival, ¿o es que has visto alguna vez a un Inkling moverse sin que vaya soltando pintura a su paso?

CURIOSIDADES

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Los meses pasan y, en lugar de bajar el ritmo, ¡cada mes enviáis muchas más curiosidades! Además, felicidades, no se cuela un sólo spoiler de verdad entre todos los correos.

¿Queréis ganar un amiibo?

Pues enviad vuestras curiosidades: animales, lugares, conversaciones inesperadas, premios...

Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, y además tener la posibilidad de ganar un amiibo, enviadnos captura y texto al correo electrónico revistanintendo@gmail.com

¡Esperamos vuestras vivencias por Hyrule!

GANADOR: Sergio Souto

Una vez más, coincide que ha ganado el lector que más curiosidades hay enviado juntas. Nada menos que 12 momentos especiales de la partida de Sergio, a cual más interesante. Hemos elegido la mitad, estos 6 que os ofrecemos. Ojo, no se trata de cantidad, sino de calidad. Si alguno enviáis una curiosidad buenísima, podéis perfectamente ganar el amiibo.





Cerca del lago Darman hay un octorok y un montón de armas oxidadas. Si se las tiras a un octorok de Eldin nos las repara, así que ya sabes lo que hacer.



Si ponemos la caja encima de la vagoneta, nos subimos en ella, activamos el imán en la vagoneta y le damos rápido a atraer y hacia arriba... ¡podremos volar!



Si le das fruta a Morselia (la morsa de Riju) te dirá algo ininteligible. Eso sí, te lo puede traducir una gerudo que está al lado de ella. Pregúntale y verás.



Se puede parar fácilmente la roca de un octorok. Sólo necesitas usar el imán y un objeto metálico. Lo levantas, lo usas como escudo y... ¡conseguido!



Debajo del gran puente de Tabanta hay un juego inspirado en el golf. Este juego se llama goroplof, y practicándolo podremos ganar rupias.



Existen varios tipos de caballos en Hyrule, como uno gigante en la pradera de Taobab o, junto a él, uno con cinco espuelas que es el mejor de todo el juego.

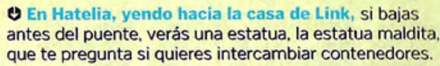


Finalista: Marina Sans

Al sur de la Meseta, en la pradera de Taobab, puedes hallar un caballo gigante que se puede registrar. Por las bridas y la silla me recuerda al de Ganondorf.



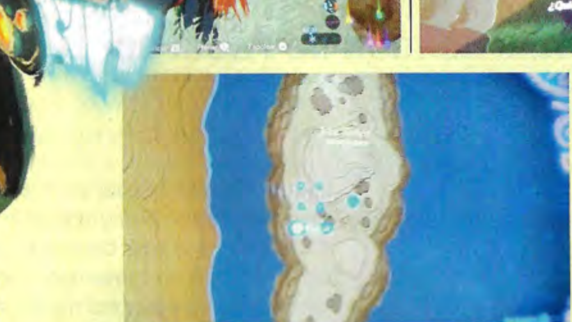
En Hatelia, yendo hacia la casa de Link, si bajas antes del puente, verás una estatua, la estatua maldita, que te pregunta si quieres intercambiar contenedores.





Cuando acabas todos los 120 santuarios, si vas al Templo Perdido te regalan la capucha de lo salvaje, la túnica de lo salvaje y los pantalones de lo salvaje.





Al este de Hyrule hay una isla que se llama Tingle, donde hay un santuario. La isla es la mismísima isla de Tingel de The Legend of Zelda Wind Waker.



En el templo del tiempo, en la parte trasera superior, encontrarás el símbolo de la trifuerza, con los dibujos de los orbes de la diosa.

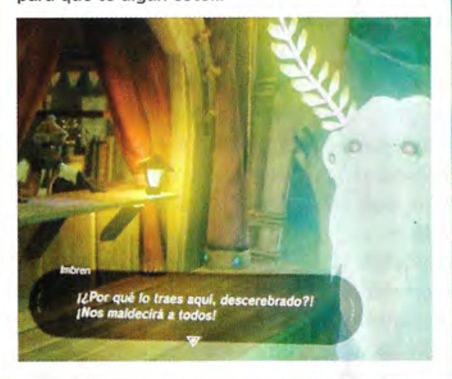
Ángel Muñoz

Existe una manera rápida para matar al enemigo no-boss más resistente y fuerte de todo el juego: el centaleón blanco. Necesitamos estos requisitos: la armadura ancestral (que conseguimos en el laboratorio de Akkala) por lo menos a nivel 2, un mandoble de guardián 3.0 (a poder ser con "gran ataque") que consigues matando a miniguardianes 4.0; una comida que te mejore tres casillas de ataque (haz una receta con todos los ingredientes recios posibles) y por lo menos 2 cargas de la Ira de Urbosa.
Lo que hay que hacer es dirigirnos hacia el centaleón del coliseo (es una zona abierta estupenda para hacer el truco) sin antes guardar la partida. Al juntarnos a él, su contestación será un rugido que nos advertirá que al clavar su espada en el suelo nos hará un increíble daño ígneo. Pues bien, empieza a hacer un ataque cargado, y cuando la Ira de Urbosa se active, suéltala inmediatamente, ya que interrumpirá ese ataque y aprovecharemos el siguiente paso.
Este es el final y más fácil: lo único que haremos será realizar un ataque cargado seguido, hasta que su barra de vida quede casi al final. En ese momento, suelta otra vez la Ira de Urbosa, para darle el golpe de gracia.
Mi récord de velocidad fue de 11'67 segundos para matarle. ¡Probadlo vosotros, ya veréis que merece mucho la pena!



Jova

A alguien se le habrá ocurrido registrar al Señor de la montaña para quedárselo, pero el camino a la posta mas cercana es largo y difícil, todo para que te digan esto...



Natalia Outomuro

En Ciudadela Gerudo hay un sitio donde sólo puedes entrar poniendo una contraseña. Si la pones bien entrarás en un lugar donde podrás comprar trajes especiales (uno de ellos es el luminoso), si no, tendrás que esperar al día siguiente para poder intentarlo de nuevo.



Rafael Martí

Casa de Link
En este Zelda... ¡Link puede comprar una casa! Tienes que dirigirte a la aldea de Hatelia: región de Necluda, en el sureste del mapa. Deberás ir a una casa que está siendo derruida, hablar con un señor en la parte trasera de la casa y cumplir sus requisitos.



Ataque Furtivo
En este Zelda el sigilo es muy importante, así que, si te acercas por detrás a un enemigo y no se da cuenta de tu presencia, podrás realizar un Ataque Furtivo, que hace ocho veces más daño que un ataque normal.

Flechas de "Fuego"
En algunas zonas de temperaturas altas, las flechas de madera arden transformándose en flechas de fuego. Pero no son tan poderosas como las flechas de fuego normales.



Cucos Malvados
En este Zelda (como en el Ocarina of Time) pegar a un Cuco tiene peor castigo que enfrentarse a Ganon. Lo he comprobado yo mismo.



EL consultorio del

Profesor Kukui

¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico: **revistanintendo@gmail.es**



Dudas con Groudon

● Guillermo Bello Armada

¡Buenas, Kukui! ¿Podrías analizar a mi Groudon? Tanto mi hermana como yo somos unos poké-adictos, y nos hemos pasado meses creando el Groudon perfecto, pero yo quiero ponerle Rayo Solar para derrotar a Pokémon de tipo Agua, y mi hermana dice que con Terremoto es suficiente. Ahora mismo sus ataques son: Estallido, Terremoto, Rayo Solar y Fisura. Dudo si cambiar Fisura por otro ataque...

¡Muy buenas, Guillermo! Groudon es un Pokémon muy versátil, por lo que puedes utilizarlo de muchas formas distintas. Viendo que vosotros ya habéis terminado de entrenarlo, y que tan sólo dudáis en los ataques, chequead las estadísticas de vuestro Groudon para decidir si llevarlo por el lado físico o el especial. Si optáis por aprovechar su potencial físico, yo me olvidaría de Rayo Solar y probaría a utilizar Afilagarras. Es esta forma, Groudon conseguirá más Ataque y Velocidad en el mismo turno, y después podrá destrozar a vuestros rivales con Filo del Abismo, Avalancha y Puño Fuego (que además aprovecha el sol que pone Groudon). Por otro lado, si lo utilizáis especial, entonces sí, podéis llevarlo con Rayo Solar para terminar con Pokémon de agua, Estallido (cuidado con la velocidad, porque si os pegan antes y os quitan vida, este ataque perderá potencia, por lo que es recomendable usar en el equipo un Pokémon con Viento Afín o Espacio Raro para controlar la velocidad), Onda Ígnea (por si no tenéis vida suficiente para pegar con Estallido) y Tierra Viva.



Jugando a contrarreloj

● Loloru

¡Hola, Profesor! Mi pregunta es ésta: ¿Cuánto tiempo crees que se tardará en recorrer toda la región de Alola desde cero y sin haber completado el recorrido insular?

¡Interesante pregunta! Hay muchos jugadores que se dedican a intentar pasarse los juegos lo más rápido posible, y hay

Pokémon del mes: Arcanine y el ataque Terratemblor

En esta ocasión vamos a hablar sobre uno de los Pokémon que más popularidad han conseguido durante esta temporada de Pokémon VGC, el can ardiente de primera generación: Arcanine. Este Pokémon es tan común por su habilidad, Intimidación, que permite bajarle el Ataque a los dos rivales, dando muchísimo apoyo al resto del equipo. Además, tiene acceso a multitud de ataques competitivos: Envite Ígneo, Velocidad Extrema, Voltio Cruel, Alarido, Sol Matinal... Pero en esta ocasión vamos a hablar del ataque Terratemblor, que actualmente ha conseguido mucha popularidad en el formato, y es que, Pokémon al que pega, Pokémon al que le baja la Velocidad, por lo que es una buenísima opción para que Arcanine ayude a sus compañeros y estos después puedan atacar antes. Eso sí, ¡cuidado con no pegar también a tu compañero!



récords mundiales de prácticamente todos los videojuegos. ¡Y con Pokémon no podía ser menos! Esta práctica se conoce como "speedrun", y requiere de horas y horas de preparación, hasta conocer el juego y la aventura al milímetro, para conocer la forma más rápida de completarlo. Además Pokémon tiene una dificultad añadida, y es que hay que saber bien qué Pokémon y ataques utilizar para derrotar a todos los rivales lo más rápido posible (y no, no vale pedirle a un amigo un Pokémon mucho más poderoso para utilizarlo durante todo el Recorrido Insular). Actualmente, en Pokémon Sol y Luna, el récord de tiempo lo tiene un japonés conocido como Itotaka, que ha tardado un total de 5 horas, 13 minutos y 13 segundos en completar toda la aventura, desde la elección del idioma de juego hasta que finalizan los créditos. ¡¿5 horas?! Hay que practicar muchísimo para conseguir tan siquiera acercarse a ese tiempo. ¿Alguien se atreve?

Curiosidad del mes
La nueva forma de Lycanroc





Hace unos pocos días se reveló en un programa japonés una nueva forma de la evolución de Rockruff que se podrá conseguir en Pokémon UltraSol y Pokémon UltraLuna. Y es que, además de las dos formas de Lycanroc que ya conocemos (la forma nocturna y la forma diurna), en los nuevos juegos podremos conseguir la forma crepuscular, que contará con la habilidad Garra Dura, y conocerá los movimientos Contraataque y Roca Veloz. ¿Será esta nueva forma anaranjada de Lycanroc una señal de que encontraremos nuevas formas de Pokémon ya conocidos en UltraSol y UltraLuna? ¿O habrá nuevos Pokémon de Alola que aún no conocemos y esta forma es tan solo una nueva evolución más? ¡Todavía tendremos que esperar unos meses hasta conocerlo!

EL NUEVO LYCANROC CONTARÁ CON GARRA DURA, CONTRAATAQUE Y ROCA VELOZ.

El Mudsdale perfecto

Óscar Zorro

Me gustaría empezar a utilizar a Mudsdale, uno de mis Pokémon favoritos, en combates dobles (VGC). ¿Podría recomendarme qué ataques y reparto de EVs utilizar? ¡Muchas gracias!

¡Mudsdale es también uno de mis Pokémon de Alola favoritos! A pesar de que es muy lento, su habilidad y sus ataques hacen de este caballo una auténtica bestia de combate. Dado que es tan lento, es muy recomendable llevar en el equipo un Pokémon que controle la Velocidad en combate (un Porygon con Espacio Raro, por ejemplo). Y para cubrir la Defensa Especial de Mudsdale (ya que la Defensa irá aumentando con cualquier ataque que reciba este Pokémon), lo mejor es ponerle Chaleco Asalto. También puede ser una buena idea utilizar un Pokémon como Tapu Fini, con Pulso Cura, para ir dándole apoyo a Mudsdale. Este sería el set completo con los 4 ataques y el reparto de Puntos de Esfuerzo:

MUDSDALE

Objeto: Chaleco Asalto
Habilidad: Firmeza
Naturaleza: Audaz
EVs: 252 HP / 252 Atk / 4 Def Esp

- **Fuerza Equina**
- **Terremoto**
- **Cuerpo Pesado**
- **A Bocajarro**

Las gemas desaparecidas

Guillermo Alonso

Alola, Profesor Kukui. Mi pregunta es la siguiente: ¿por qué retiraron las Gemas de los juegos de Pokémon con el paso de la sexta a la séptima generación? ¿Es posible que se puedan volver a usar en algún momento?

Como bien dices, Guillermo, en la generación actual es imposible utilizar ninguna gema, a excepción de la Gema Normal. ¿La razón? Pues realmente no la sabemos, aunque es probable que, al incluir los Ataques Z en Sol y Luna (que vienen a ser algo así como una "súper gema") los programadores viesen que la función de unos objetos pisaba a la de los otros, y decidiesen eliminar las gemas. Eso sí, por alguna extraña razón, dejaron la Gema Normal. Ésta se puede encontrar, como objeto oculto, en la Ruta 15, en la costa que conecta con la Ruta 16. Eso sí, aunque las gemas del resto de tipos no



se pueden conseguir, sí que se encuentran en la base de datos de los juegos (incluida la Gema del nuevo tipo introducido en la séptima generación, la Gema Hada)... ¿Se podrán conseguir de nuevo estos objetos de Pokémon UltraSol y UltraLuna? Tendremos que esperar hasta el próximo 17 de noviembre para descubrirlo. ¡Que pase ya el tiempo!

Próximo número

Sale el **22** de septiembre

REPORTAJE

Super Mario Odyssey

El siguiente clásico inmediato de Switch está a la vuelta de la esquina. La odisea de Mario nos tiene alucinados y os traeremos el reportaje más completo previo al análisis.

Y ADEMÁS, TODO ESTO...

ANÁLISIS



Metroid Samus Returns

El juego del año para 3DS ya está en nuestras manos... y es impresionante. ¡No te pierdas nuestro enorme análisis!

REPORTAJE



Nintendo Classic Mini Super Nintendo

¡Vuelve la moda de los 16 bits! Para celebrarlo, súper reportaje.

ANÁLISIS



Monster Hunter Stories

Fue un bombazo en Japón y ya lo estamos analizando al detalle.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Sara Borondo, Antonio Carrizosa, Lázaro Fernández, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez, Alfredo Pavez y Bruno Sol.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC

